
Le Magazine Officiel XBOX
XBOX
Le Magazine Officiel Xbox
www.xboxmag.fr
OFFICIEL
JOUABLE
EXCLUSIF
XBOX 360
Sphéérique !
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX - NUMÉRO 42 - Juin 2005
Xbox 360
ANTILLES / BEL. / ESPAGNE. / LUX. / RÉUNION : 10 € - MAROC 100 mad
T 05279 - 42 - F: 9,00 €
future france
Media with passion
Juin 2005
NUMÉRO 42




MEDAL OF HONOR
LES FAUCONS DE GUERRE
Logitech
EA GAMES
LIBERTE D'ACTION TOTALE
PRECISION SANS FAILLE
ADRENALINE!
CORDLESS PRECISION CONTROLLER XBOX
XBOX
MEDAL OF HONOR
LES FAUCONS DE GUERRE
16+
POUR LA SORTIE DU JEU
MEDAL OF HONOR
LES FAUCONS DE GUERRE
GAGNEZ DES PADS SANS FIL LOGITECH
ET DES JEUX ELECTRONIC ARTS SUR
WWW.LOGITECH.COM/MEDALOFHONOR


LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
101/109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Téléphone : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)
Numéro 42 - Juin 2005

Le Magazine Officiel Xbox est édité par Future France SAS au capital de 3 995 378 €
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - **Fax :** 01 41 27 38 39
Présidente du Directoire et représentante légale : Saghi Zaimi
Directrice Générale - Finance et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaimi
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Directeur du magazine : Vincent Alexandre
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaimi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Chef de studio : Vincent Meyrier

Numéro ISSN : 1633-1818 - **Prix unitaire :** 9 €
Date de parution : 19 mai 2005. Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
Magazine Officiel Xbox - Service abonnements
18-24, quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50 - **Fax :** 01 42 00 56 92 - **E-mail :** abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 93,60 € **Étranger :** nous consulter

VENTE AU NUMÉRO
Anciens numéros : 01 46 72 50 89

Imprimé par : Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Marne
Distribution : Transport Presse

RÉDACTION
Rédacteur en Chef : Cyril Berrebi
Chef de rubrique Tests : Frédéric Brunet
Chef de rubrique Actus : Stéphane Rakotondrainibe
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
Premier maquettiste : Yann Pesenti
Photographe : Benoît Moyen
Ont collaboré à ce numéro : Fabrice Colin, Thierry Cuirot, Frédérique Debory (SR), Cédric Devoyon, Fabien Dupressoir, Thomas Huguet, Julien Lemarchal, Jean-François Mariotti, Cédric Melon, Samuel Pelmar, Reyda Seddiki, Florian Viel.

PUBLICITÉ
Directeur de clientèle : Vincent Saulnier (34 59)
Directrice de publicité : Sidonie Collet (44 89)
Chef de publicité : Benoît Mazeron (38 66)
Directeur de publicité hors captif : Yann de Montdidier (38 11)
Chef de publicité hors captif : Charles Antonietti (34 57)
Responsable trafic : M. Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : R. Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)
Téléphone : 01 41 27 38 38 - **Fax :** 01 41 27 64 70

DIFFUSION
Directrice de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnements : Valérie Bardon (66 43)
Chef de produit Vente au numéro : Aude Leborgne (66 03)

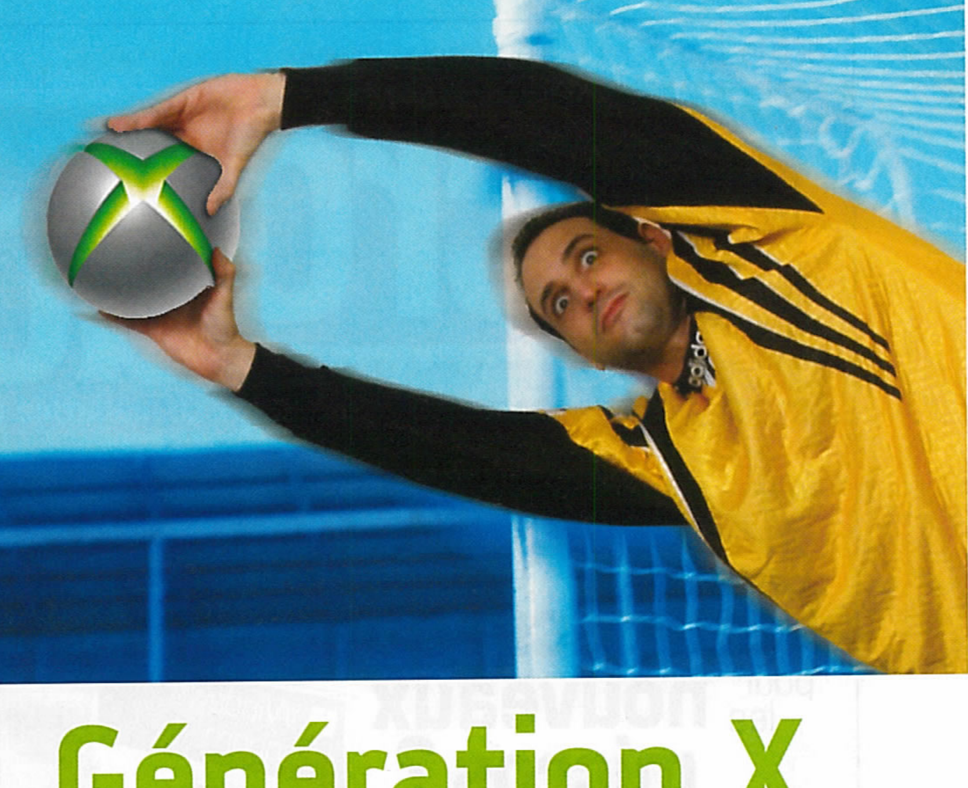
FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chargés de la fabrication : Alexandra Millet (38 28), Solenn De Clercq (34 50), Guillaume Launay (38 70), Julie Marlin (44 50).

Ce numéro comprend un DVD gratuit qui ne peut être vendu séparément.


Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC.
The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion.
Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation.
Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux Etats Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET)
www.thefuturenetwork.plc.co.uk

OJD ÉCRITS SPÉCIALISÉS 2003

Imprimé en France - Printed in France
Le Magazine Officiel Xbox est une marque déposée.



Génération X

On en entendait parler en coulisse, on nous soufflait les rumeurs les plus folles à son propos, on était harcelé par vous, chers lecteurs toujours avides de nouveautés. Mais nous sommes restés muets comme des tombes, impassibles à toute imprécation, à toute menace et à toute proposition indécente. De toute manière, si on vous avait tout dit plus tôt, on aurait été obligé de vous tuer, et ça, c'était pas vraiment bon pour nos ventes... Alors comme on comptait bien s'en acheter une à sa sortie et que pour ça, on aura tout de même besoin de quelques euros, on a préféré se taire jusqu'alors et tout balancer aujourd'hui.
La voilà enfin révélée cette « Xbox 2 » : son look, son petit nom, ses capacités, ses ambitions. Mais surtout, nous vous proposons un descriptif complet des jeux créés, ou en création, pour ce monstre de technologie. Et ce n'est qu'un début, beaucoup encore seront divulgués lors de l'E3, le plus grand salon de jeux vidéo de l'année. Comptez sur nous pour mettre à jour dès le prochain numéro, la liste déjà impressionnante de ce qui nous attend d'ici un an. Et pour ne rien gâcher, le nombre de jeux Xbox prévus pour les prochains mois ne cesse aussi d'augmenter. Paradoxalement, dans cet univers plein de sticks analogiques et de boutons nombreux et multicolores, les créateurs du Xbox *Live* ont eu la géniale idée de vous donner la possibilité de découvrir, ou redécouvrir, quelques classiques du jeu d'arcade. Tout ça sans bouger de votre fauteuil. Alors, quand vous saturez un peu des armées gigantesques à contrôler, des bagnoles difficiles à piloter ou des RPG pleins de tableaux mathématiques, n'hésitez pas à revenir à des plaisirs plus simples, à l'époque ou un ou deux boutons suffisaient à contrôler son personnage. C'est incroyable, mais ça fonctionne toujours aussi bien. Xbox *Live* Arcade, Xbox, Xbox 360... Passé, présent, futur... De quoi se rassasier de jeux vidéo jusqu'à plus soif. De quoi jouer comme on aime, comme on le sent. D'une façon ou d'une autre, vous aussi, vous faites déjà partie de la Génération X...

Play always more !



Rédacteur en Chef
Magazine Officiel Xbox



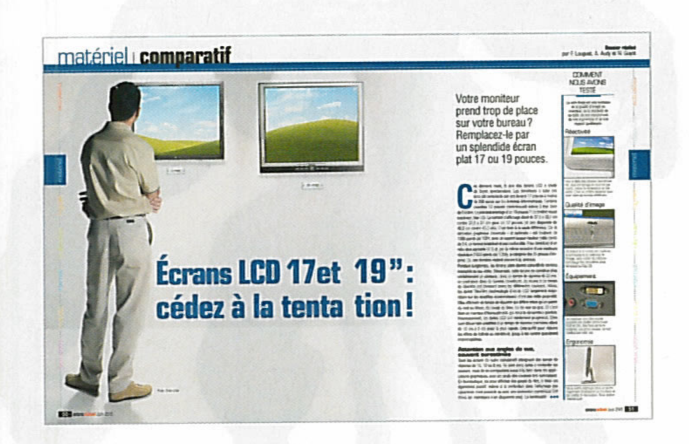
Officiel
Des infos parfaitement fiables, recoupées et vérifiées.

Jouable
La seule possibilité d'essayer les jeux Xbox avant de les acheter.

Exclusif
La primeur de certaines annonces, des scoops, des images vues nulle part ailleurs.

Next Gen : N'hésitez pas à vous manifester, à nous communiquer votre avis et vos attentes sur la nouvelle Xbox. C'est toujours par mail sur **xboxmag@futurenet.fr** ou par courrier à **Future France, Xbox mag, 101-109 rue J. Jaurès 92300 Levallois-Perret.**

savoir sur la micro ?



matériel Écrans plats 17 et 19 pouces

Attention ! Tous les écrans plats ne sont pas recommandables. La rédaction a sélectionné pour vous ce qui se fait de mieux.



enquête Copiez !

Musique, DVD, logiciels…

micro actuel vous révèle tout ce que vous devez savoir pour copier et télécharger.

Une enquête pour comprendre ce que vous avez le droit, ou non, de faire.



internet Créez votre Weblog

À mi-chemin entre le site Web personnel et le journal intime, trouvez le meilleur service gratuit pour héberger votre Weblog !



multimédia Quel appareil photo choisir ?

Prix, formats, capteurs, zoom… *micro actuel* **vous livre toutes les clés pour trouver l'appareil photo numérique adapté à vos besoins.**

Toute la micro est dans micro actuel

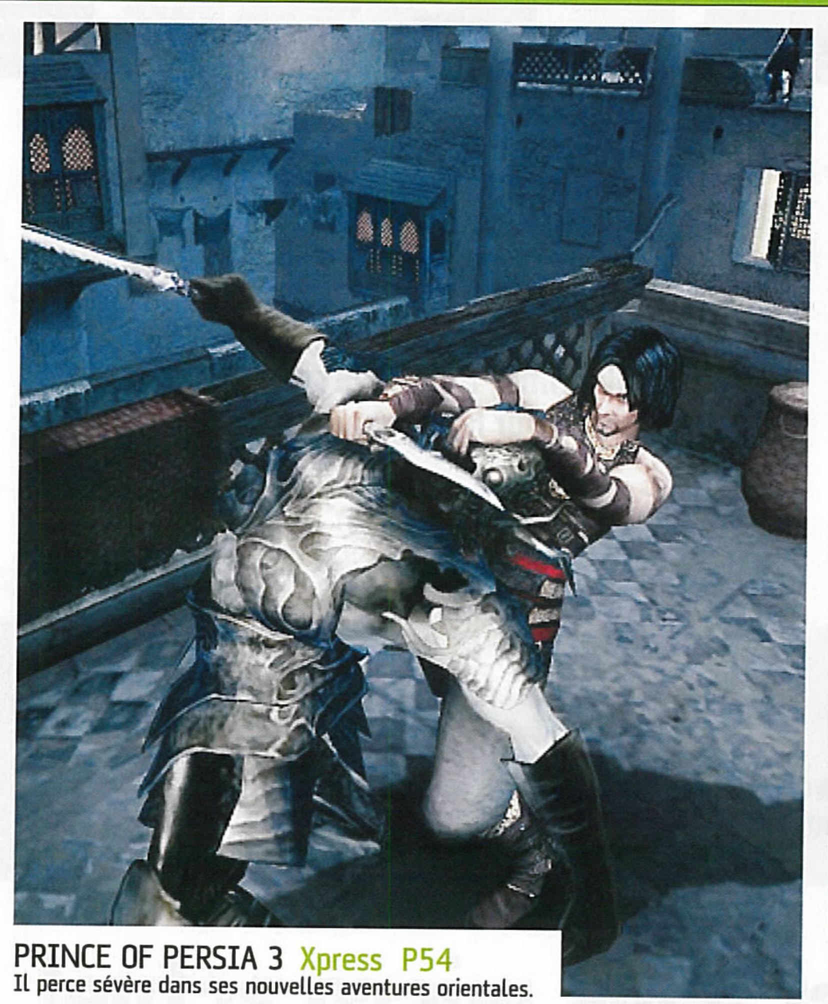


ADVENT RISING Xpress P60
Une nouvelle trilogie va coloniser votre console.



ULTIMATE SPIDERMAN Xpress P64
Venom entre en scène !

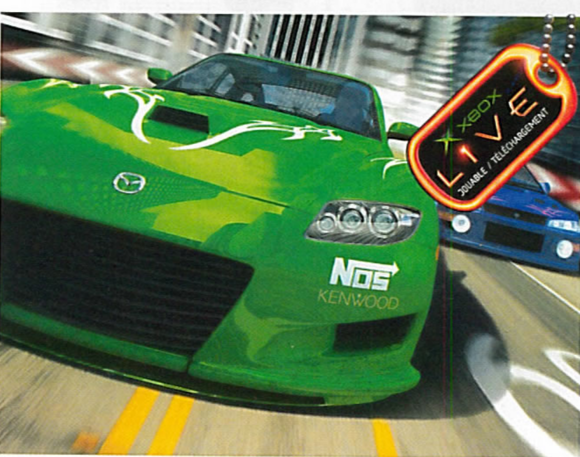
Sommaire Le Magazine Officiel Xbox 42



PRINCE OF PERSIA 3 Xpress P54
Il perce sévère dans ses nouvelles aventures orientales.



↑ HITMAN : BLOOD MONEY Xpress P52
Pour un assassinat, envoyez un SMS au 47.



↑ JUICED Xpertise P70
Encore un concurrent sérieux dans la catégorie Jacky.

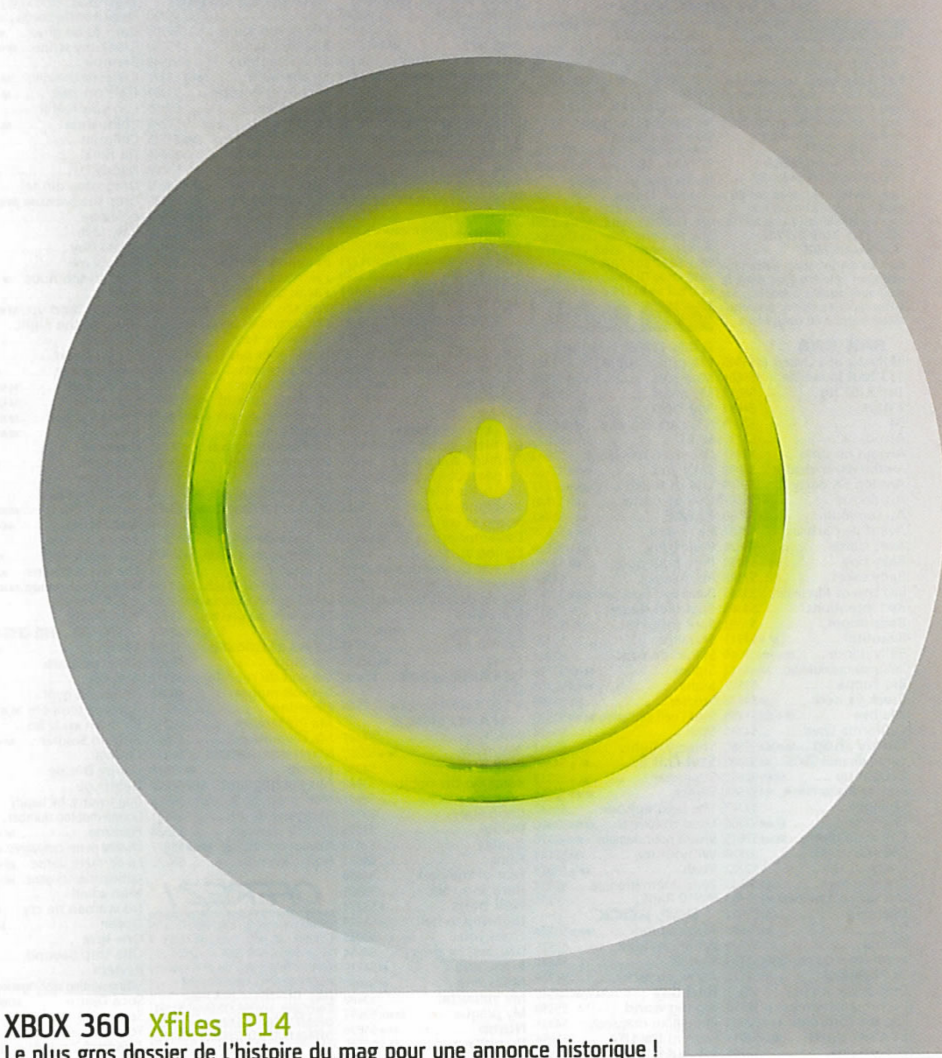
Indigestion : *Unreal Championship 2, Forza, Jade Empire, Doom 3*... Tout le monde a balancé toutes ces grosses sorties en même temps en avril. Résultat, un mois bien calme au rayon test.



↑ HALO 2 PlayLive P99
Ils sont jeunes mais féroces : rencontre choc entre les meilleurs joueurs français du Live.



↑ XBOX LIVE ARCADE PlayLive P102
Grâce à notre DVD et au Live, découvrez le rétro-gaming.



XBOX 360 Xfiles P14
Le plus gros dossier de l'histoire du mag pour une annonce historique !

Play:More



DÉMOS JOUABLES
MotoGP URT 3
Rugby 2005
Lego Star Wars
CT Special Forces
Worms 4
Destroy All Humans!

VIDÉOS
Alien Hominid
Conspiracy
Delta Force : Black Hawk Down
Lego Star Wars
Megaman Collecton
Painkiller
Without Warning
Worms 4

XBOX LIVE ARCADE
12 classiques des salles de jeux à redécouvrir.

SOMMAIRE

Revival : Les salles d'arcades sont bel et bien mortes en France. Avec le Xbox *Live* Arcade, c'est toute une époque qui vous rattrape confortablement installé dans votre fauteuil.

SONNERIES

TÉLÉCHARGER Toutes les explications en bas de cette page!

ÉCOUTE & REMIX
Préécouter toutes les sonneries, **choisir** parmi plusieurs versions (une sonnerie + dans la liste ci-contre est disponible en plusieurs versions) et les télécharger:
TÉL> 0899 705 707
WEB> www.persomobiles.fr

ALERTES SMS (MINIS)
Une sonnerie signalée par M existe aussi en version très courte, idéale pour une alerte SMS! TÉL> 0899 705 707

100% QUALITÉ!
Nos sonneries sont automatiquement téléchargées dans la **meilleure qualité** possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RECHERCHER
Nous avons plus de 5000 sonneries! Si vous n'avez pas trouvé la vôtre dans cette page, cherchez-la dans notre catalogue!

Recherche par nom:
TÉL> 0899 705 707
SMS> **PartieDuTitre** au **81111**.
Ex. PAR au 81111 pour Le Parrain

Recherche par thème:
Chaque thème a un code signalé dans la liste, vous pouvez l'utiliser pour rechercher une sonnerie dans un thème.
+50 Reggae! 1563
TÉL> 0899 705 707
SMS> **CodeThème** au **81111**.
Ex. 1563 au 81111 pour Reggae

SMS+ 81111

RAP, RNB

03 Bonnie and Clyde M 55305
113 fout la merde 55604
1m73, 62 Kg 56078
7 days 54683
94 52049
Afrodisiac 52177
Always on time 55881
Another day in paradise 56083
Antilop SA party 53689
Art de rue M 55607
Au summum M 54580
Avant de partir 52187
Avec classe 55024
Baby boy M+ 53068
Baby cakes 52398
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Bada boom 53553
Beautiful M+ 54511
Belly dance M+ NEW 52543
Belsunce breakdown M 56612
Big Poppa 53902
Break ya neck M 54378
Bye bye M+ NEW 52489
California Love 54245
Candy shop M+ NEW 52589
Cargo de nuit 2005 M 52600
Caught up M NEW 52642
Ce mec ne lâche pas l'affaire M 52568
Changes 54247
Charisme M NEW 52606
Coeur de pierre M NEW 52615
Comme un fils 52328
Crazy 52202
Crazy in love M 54643
D'amour ou d'amitié M NEW 52662
Dilemma M 55917
DJ M 54647
Donna 52446
Donne-moi du real M NEW 52769
Dr. Hannibal M 54123
Drop it like it's hot 52353
Du rire aux larmes 56080
Elle me contrôle M+ 52609
Et c'est parti M+ 52011
Et j'attends 52206
Et si tu n'existais pas M+ NEW 52587
Éternellement M+ 53675
Être une femme M NEW 52582
Fashion girl M NEW 52631
Femme like U M+ 53747
Freestyle M 52585
Fuck it (I don't want...) M+ 53824
Gangsta's Paradise 56685
Gentleman M+ 52213
Get right M+ 52515
Gimme some more 54670
Goodies 52256
Gravé dans la roche M 54495
Hey oh M+ 54957
Hommes femmes M+ 52382
Honey 52182
Hotel 53856
How could you ? M NEW 52745
How we do M+ NEW 52571
I don't wanna know M+ 53758
If there's any justice M NEW 52731
In da club M+ 54158
It's like that (2005) M NEW 52685
J't'emmerde 54784
Je danse le mia 56145
Just lose it 52273
Just married 52175
L'art du corps et du coeur M NEW 52494
L'assassin M 52266
L'olivier M NEW 52633
L'orphelin M+ 53552
Le droit à l'erreur M NEW 52768
Le son des bandits 56054
Le son qui tue M+ 52053
Lean back 52381
Let me love you + NEW 52558
Let's get it started 52086
Like a toy soldier 52551
Locked up M+ 52480
Lose my breath 52327
Lose yourself M+ 55215

RAP, RNB (suite)

Ma philosophie M+ 52369
Mon son M NEW 52686
My band 53795
My boo M+ 52352
N°1 dans ma ville NEW 52501
N°10 53929
Obsession si es amor 52432
Only you M NEW 52732
Out of touch M NEW 52737
Oye mi canto NEW 52540
P.I.M.P M+ 54992
Parle-moi M+ 53557
Petit frère M+ 55610
Pom pom pom NEW 52535
Pour ceux 54964
Quand une fille est love M NEW 52744
Real slim shady M 56618
Sans (re)pères M+ 53150
Showbiz 52373
Si loin de vous 52321
Signes M NEW 52728
Signs M NEW 52757
Soldier NEW 52559
Sous l'oeil de l'ange M NEW 52550
Stan 56634
Steamy nights 52542
Still D.R.E. M+ 54246
Superstar M+ 53513
Switch M NEW 52668
The next episode 56632
Used to love u M NEW 52610
Vivons pour demain NEW 52770
Without me M 56143
Yeah M+ 53624
Zone internationale 52331
+510 Rap! 1554

POP, ROCK

Abracadabra M NEW 52724
American idiot 52325
Angels 54686
Asche zu asche 54314
Bad day M+ NEW 52549
Big big world 55599
Bohemian rhapsody 54151
Born in the USA 55696
Boulevard of the broken dreams NEW 52552
Bring me to life M 54364
Butterflies & Hurricanes 52248
By the way 56555
California dreamin' 56571
Californication 56760
Call me M 52702
Can't hold us now 53117
Close to me 55141
Cocaïne 56940
Come as you are + 55713
Curtain falls M NEW 52663
Do somethin' M NEW 52385
Du hast 55281
E-pro M NEW 52629
Enjoy the silence 53884
Enjoy the silence (LP remix) 52250
Enter sandman 55654
Everybody's changing M NEW 52729
Everytime 53978
Feel good inc NEW 52563
Flash Dance-She is a maniac 55149
Get the party started M+ 56065
Hotel California M+ 56765
I just wanna live M NEW 52616
Ich will 54385
Irish blood, english heart 53965
Jerk it out M NEW 52726
Johnny be good 54311
Jump 55656
Karma M NEW 52622
Lifestyles of the rich and famous 54405
Lithium 54146
Live is life M+ 54485
Maria Maria 55595
Misunderstood NEW 52541
Money's too tight M NEW 52723
Moonlight Shadow M NEW 52716
Mutter 54375
Nobody's home M NEW 52671
Nothing else matters 54135
Paint it black M+ 55750

POP, ROCK (suite)

Protège-moi 53524
Rape me 55349
Rich girl M NEW 52738
Seven nation army + 54334
Smoke on the water M 55427
Special K 52326
Speed of sound M NEW 52773
Stairway to heaven 56790
Sunday morning M NEW 52696
The final countdown 54551
Toxic 53558
Welcome to my truth M NEW 52575
What you're waiting for NEW 52433
What'd I say 55516
Why do you love me M NEW 52607
Words M NEW 52637
You are my world M NEW 52725
You got me M NEW 52669
+770 Pop/Rock! 1561
+60 Rock'n roll! 1581

ROCK FRANÇAIS

A chaque seconde 52056
C'est quand le bonheur 54922
Ça c'est vraiment toi 56120
Caravane M 52688
Cendrillon 56122
Contact + 52505
Dans un verre à ballon 52012
Dernière danse M 54382
Drunken sailors 54055
J'ai demandé à la lune M 56096
J'veux du soleil 53019
Je saigne encore 53416
Jeune et con 55779
L'aventurier M 56097
Lambé an dro 54048
Le reste du monde M NEW 52608
Le vent nous portera 56769
Ma vie devant toi M NEW 52698
Mala Vida 56178
Radio song M NEW 52771
Salut à toi 54033
Sarah NEW 52514
Tout le bonheur du monde M+ NEW 52469
+180 Rock Français 1548

HARD ROCK

Aces high 54407
Amerika M+ 52362
Back in black 54392
Breaking the habit 53962
Broken 52317
Chop Suey 53113
Da hui 53595
Duality 52014
Faint 54671
Fear of the dark 54408
Hard as a rock 55301
Hell bells + 55273
Highway to hell + 55688
I miss you 52043
I was made for loving you 54984
In the end M 54219
Mobscene M 54490
My immortal 53480
My plague M NEW 52699
Numb M+ 54896
Numb/Encore M+ 52545
People = shit M 52573
Personal Jesus 52184
Somewhere I belong M 54222
Thunderstruck 54393
TNT 54394
Wait and bleed M NEW 52649
Ya'll want a single 53913
+80 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS

Adieu jolie Candy 53786
Adieu Monsieur le Professeur 52477
Ailleurs comme ici M NEW 52647
Aimer 53447
Ainsi sois-je 54566
Alexandrie Alexandra 56222
Allan 54563
Allumer le feu M 56228
Alors on se raccroche 54327
Anais nin M NEW 52659
Apprends-nous à rêver M NEW 52660
Au bout de mes rêves 53210
Au café des délices 55597
Au paradis M NEW 52583
Avoir une fille 55862
Ballade de Johnny Jane 56537
Biouman et Dorothée 55580
C'est de l'or M NEW 52592
C'est toi que je t'aime 55579
California 52229
Caruso 53695
Ce n'est pas rien 53983
Cette année là 56396
Comme j'ai mal 55840
Comme un garçon 52259
Concerto pour deux voix M NEW 52646
Désenchantée 56214
Don Juan-Changer M 52553
Don Juan-Du plaisir 52099
Donne moi le temps 54411
Dragostea din tei M+ 53819
Ecris l'histoire M NEW 52625

VARIÉTÉS (suite)

Elisa 55720
Elle danse seule 52208
Elle, tu l'aimes 55889
En apesanteur 55549
En chantant M+ 55327
Encore et encore 54267
Ensorcelée 53955
Envole-moi 54276
Et l'on y peut rien M 54595
Et puis la terre M 52444
Etre à la hauteur 52408
Face à la mer M+ 53903
Femme libérée 53635
French can can M NEW 52672
Fuck them all M NEW 52467
Hymne à l'amour 54013
Innamoramento 56411
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'avais quelqu'un NEW 52547
J'en sais rien M NEW 52641
J'te reconnais pas M NEW 52643
Je marche seul 55880
Je suis mes pas M NEW 52648
Je te promets M 54555
Je vais t'aimer 53272
Je viens du Sud M+ 52470
Je voudrais dormir M NEW 52626
L'aigle noir + 55690
L'âme stram gram 55838
L'envie d'aimer 55603
L'instant X 55835
La rivière de notre enfance M+ 52329
Laissez-moi danser M+ 54260
Laura 53444
Le casse de Brice NEW 52767
Le petit bonhomme en mousse M 55629
Le poulailler 53954
Le prélude de Bach 53237
Le Roi Soleil-Mon essentiel M NEW 52687
Le téléphone pleure 56220
Les filles M NEW 52617
Les lacs du Connemara + 55331
Les mots 55592
Les rois du monde 56512
Les rois mages 56811
Libertine 56212
Ma Préférence 53216
Ma révolution 53877
Manhattan Kaboul 56312
Marie M 55818
Mistral gagnant M+ 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Morgane de toi 54201
Mourir demain 53924
Natation synchronisée M NEW 52627
Noir c'est noir 56226

OFFREZ!

Offrez un logo, un logo PERSO, une sonnerie, un jeu... C'est très facile!
TÉL> 0899 705 707 Il suffit de préciser le numéro du destinataire au lieu de votre propre numéro.
SMS> OFFRIR+... au 81122
Exemples: OFFRIR 52369 au 81122
OFFRIR 30903 OCEANE au 81122
OFFRIR POURTOI 34116 au 81122

Papa chanteur M NEW 52714
Petite Marie 55117
Plus grandir 54565
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Que je t'aime + 56225
Quelqu'un pour quelqu'un M NEW 52644
Qui a le droit ? 53006
Qui de nous deux M 53322
Roméo et Juliette-Vérone 55049
Safe sex M NEW 52630
Sale temps M NEW 52645
Sans contrefaçon 56213
Sans logique 55387
Satellite M NEW 52675
Si seulement je pouvais lui manquer 53839
Sortir ce soir M NEW 52628
SOS d'un terrien en détresse 52537
Souvenirs souvenirs 54480
Spacer 54289
Stach stach 56064
Tes états d'âme Éric 52510
Tes yeux noirs 54836
Toi et moi M NEW 52650
Tous les cris, les S.O.S. + 53693
Tout le monde y pense M NEW 52624
Trois nuits par semaine M NEW 52695
Un monde parfait M+ NEW 52639
Un paradis quelque part M NEW 52736
Une belle journée 56095
Vivo per lei 54320
Vivre pour le meilleur 55601
Vous les femmes M 56008
+930 Variétés! 1564
+20 Comédies musicales! 1574
+20 Humour! 1598

DANCE, ELECTRO

18 (le truc russe) M NEW 52490
ABC NEW 56566
Aerodynamic 56613
Around the world 56116
Barbie Girl 56114

DANCE (suite)

Blame it on the boogie NEW 53247
Born to be alive NEW 56152
Break my stride M NEW 52591
Breathe 54149
California Dreamin' M+ 53805
Call on me M+ 52460
Can you feel it 54759
Chihuahua M+ 54121
Children 56168
Da funk 54120
Daddy DJ + 56642
Dragostea din teï 53820
Drop the pressure M NEW 52590
e Samba 54709
Easy love 55708
Enola Gay 54936
Follow me 54662
Four to the floor M+ 52116
Fresh 55481
Get up stand up M NEW 52618
Give me the night 54593
Heaven 52191
Hit my heart 53832
I will survive + 56631
Lady's light M NEW 52611
Lift me up M NEW 52676
Make me feel M NEW 52689
Megamix M NEW 52730
Oxygene 52276
Pop Corn + 56094
Pop Corn 53947
Rendez-vous 52278
Robot rock M NEW 52614
Satisfaction M+ 54114
Sweet dreams 55089
The week end M 52579
The World is mine NEW 52560
This world today is a mess M NEW 52621
+370 Dance! 1559
+50 Disco! 1580

ZOUK, REGGAE

1er gaou M 56485
Alice, ça glisse 55608
Ami Oh 52054
An vle an gyal 52194
Après la tempête M NEW 52735
Ba moin en ti bo 56954
Buffalo Soldier M+ 56333
Chawa 53508
Coupé Décalé 52145
Debrouya 53615
Don't worry, be happy 55693
Donne moi ton number 53329
Flamme M+ 52013
L'hymne de nos campagnes + 56360
La dernière danse M+ 52093
Laisse parler les gens M+ 54553
Mon soleil 52495
No woman no cry + 56758
Océan M 54949
One love 56335
One step beyond 56546
Reviens 52502
Sitting waiting wishing M NEW 52755
Soca Dance M NEW 52638
Sortez-les 54740
Tchenbé nou 52193
Tempted 2 touch M NEW 52733
Un gaou à Oran 52008
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M+ 56953
Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
+50 Zouk! 1565
+60 Reggae! 1563
+10 Ska! 1592
+20 World! 1582

RAGGA, DANCE HALL

Big up 54538
Chou à la crème M NEW 52661
Comme autrefois NEW 52756
Dancehall x-plosion 52165
Gardes Cocotte 52454
Gasolina NEW 52772
Get busy M 54661
Love dem so 52498
Pon de river, pon de bank 52493
Pull up 53972
Ragga string 53893
+20 Ragga! 1535

ITALIE, LATINO

(Choopeta) Mamae eu quero 52097
Brazil 56808
Bulería M NEW 52678
Dilema M NEW 52635
El Bimbo NEW 53783
El condor pasa 56399
Enamorame M+ 52318
La Bamba M+ 56588
La cucaracha 56007
Obsession M+ 53887
Paquito Chocolatero NEW 52679
Salsa 54370
Sara perche ti amo 53282
Se bastasse una bella cansone 53651
Sientelo 53925
Ti amo M 55568
Una storia importante + 52457
Vivimi M NEW 52636
+60 Latin! 1579
+20 Italie! 1594

RAÏ, ORIENTAL

A vava inouva 55318
Abdel Kader M 55435
Aleche Houa M NEW 52665
Baida mon amour 52414
Didi + 56698
El Salam Alaikoum 53679
Les papiers M NEW 52666
Rachid System M+ 52359
Sair Fer M NEW 52664
Sidi Hbibi 56725
Sobri M+ 53905
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
+50 Raï! 1562

CLASSIQUE, JAZZ

5ème Symphonie M 56879
Agua de Beber 54097
Amstrong 56387
Begin the beguine 52533
Bolero 55176
Carmina burana M 55723
Desafinado 54096
Georgia on my mind 56405
Hit the road jack + 56885
Jésus, que ma joie demeure 53971
La femme du parfumeur M NEW 52693
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
My baby just cares for me 54448
Rigolletto-La donna e mobile 52399
Sonate au clair de lune 54894
St Louis Blues M NEW 52734
Take five 54400
Wonderful world 52231
+40 Classique! 1558
+50 Jazz! 1560

CINÉ, TV

1492, Christophe Colomb + 56090
2046 M NEW 52522
24 heures chrono 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
7 jours pour agir 54436
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Agence tous risques M+ 56826
Aladdin-Ce rêve bleu 52474
Albator + 56719
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amélie Poulain M+ 56633
Amicalement vôtre M+ 56603
Angel M 56851
Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
Arizona Dream 56794
Arnold et Willy + 56844
Ascenseur pour l'échafaud 56010
Austin Powers 56751
Bagdad Café NEW 56887
Band of Brothers-frères d'armes 52077
Beetlejuice 55967
Benny Hill M 56820
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart M+ 55968
Brice de Nice M+ NEW 52632
Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
Buffy contre les vampires 56616
Caliméro 55960
Candy + 56610
Capitaine Flam M 56717
Chandi Jaisa Rang Hai Tera M NEW 52654
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo M+ 56650
Charlie et ses drôles de dames (Charlie's Angels) 54780
Charmed + 56852
Chat noir, chat blanc 55832
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Code Quantum 56802
Coup de foudre à Bollywood 52526
Cowboy bebop 56363
Coyote girls-Can't fight the moonlight + 56645
Dallas 56652
Danny the dog M NEW 52612
Dans tes rêves M+ NEW 52741
Dead Zone 53492
Délivrance 56958
Die Hard-Une journée en enfer 54895
Dil dhadakne ka sabad M NEW 52652
Dilwale Dulhania Le Jayange 53854
Dirty Dancing-Time of my life M+ 53713
Dragon Ball GT M+ 54343
Dragon Ball Z 56789
Espace détente-L'amérique NEW 52613
Evangelion 55231
Fantasia 2000-Carnaval des animaux 53645
Fantômas 54789
Flashdance-What a feeling NEW 56024
Fort Boyard 56919
Frère des ours-On my way 53423
Frida-Burn it blue M NEW 52594
Friends-Thème M+ 56617
Furyo 52430
Futurama 56989
Ghost in the shell 54344
Ghost-Unchained melody + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Goldorak-Là haut, là haut... + 56654
Grease + 56754
Great Teacher Onizuka 56029

CINÉ, TV (suite)

Gundam wing 54242
Halloween M 54000
Happy Days 56929
Hawaï police d'état + 56818
Hellsing 55230
Il était une fois dans l'ouest + 56658
Il était une fois en amérique 56249
Il était une fois la vie 55123
Iznogoud + 52572
Jackass 53515
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-Meurs un autre jour 55916
James Bond-Thème M+ 56639
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeux interdits M+ 56792
K2000 56847
Ken, le survivant 53022
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor... 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
Kill Bill-Twisted Nerve 52196
L'Âge de glace 56304
L'effet papillon M NEW 52597
L'étrange noël de Mr Jack-Thème 56295
L'étrange noël de Mr Jack-This is Halloween 55802
L'exorciste M+ 56740
L'homme qui tombe à pic 56842
L'île aux enfants-Casimir 56602
L'Inspecteur Gadget M 56733
La 7ème compagnie M+ 53023
La beuze-99 Luftballons + 54139
La Boum + 56655
La Boum 2-Your eyes 54893
La chèvre 56270
La famille Adams + 56893
La panthère rose M+ 56629
La petite maison dans la prairie 56815
La soupe aux choux M+ 56040
La soupe aux choux (La Derrie remix) M+ NEW 52753
La vérité si je mens 54472
Le bon, la brute et le truand + 56657
Le château dans le ciel 55458
Le clan des siciliens M 56250
Le dernier des Mohicans M NEW 52670
Le dernier samouraï 53491
Le fantôme de l'Opéra M NEW 52595
Le flic de Beverly Hills-Axel F M+ 56076
Le gendarme de St Tropez-Thème M+ 56073
Le grand blond avec une chaussure noire + 56038
Le livre de la jungle 52491
Le Parrain M+ 56072
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
Le seigneur des anneaux III-Thème 53403
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Le voyage de Chihiro 56191
Les 11 commandements-Comme des connards 53466
Les 4.400 M 52604
Les Aristochats 52508
Les aventures de Rabbi Jacob M+ 56272
Les brigades du tigre 56821
Les bronzés font du ski M+ 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? + 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada + 56957
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les choristes M+ 53793
Les choristes-Caresse sur l'océan 52160
Les Minipouss 54923
Les mystères de l'ouest + 56816
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs + 56986
Les Simpsons M+ 56615
Les têtes brûlées 56891
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Mac Gyver + 56730
Magnum M 56682
Malcom 54888
Mariés, 2 enfants 56840
Maya l'abeille M+ 56601
Midnight Express M+ 56002
Mission Impossible 1-Thème film M+ 54750
Mission Impossible 2-Thème film 54046
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Mon nom est personne + 56253
Monk M NEW 52674
Mortal Kombat 54891
Muppet Show 56944
Nicky Larson 55235
Nip/Tuck M NEW 52673
Olive et Tom M+ 56714
OZ 54794
Philadelphia 53441
Pirates des Caraïbes M+ 54959
Police Academy 56837
Pretty woman 56021
Princesse Mononoké 55072
Pulp Fiction-Misirlou M+ 56641
Pulp Fiction-You never can tell 56343
Resident evil-Le film 56525
Robots NEW 52758
Rocky I-Gonna fly now 53538
Rocky III-Eye of the tiger M+ 56718
Sabaq Jisko Wafa ka M NEW 52634
San ku kaï 56716
Sex and the City 56813
Sexe intentions-Bittersweet symphony M 55494
Shrek 56517
Six feet under 54338

CINÉ, TV (suite)

Smallville-Save Me M NEW 54358
South Park 56705
Spiderman-L'araignée, l'araignée... 56126
Star Trek 56708
Stargate SG-1 M+ 56843
Starsky & Hutch M+ 56651
Supercopter + 55350
Taxi 3 55492
Teletubbies 56946
Tere Pyar Ke Baghair M NEW 52651
Terminator 2-Le jugement dernier M+ 56755
Terminator 3-Le soulèvement des machines 54903
Titanic-My heart will go on M+ 56742
Tom Sawyer M+ 55963
Top Gun-Take my breath away M+ 56890
Ushuaïa 56933
Va, vis et deviens-Every time NEW 52740
X-Files + 56614
XXX 2 M NEW 52754
xXx-Feuer frei 54254
Yu-Gi-Oh! + 54362
+320 Films! 1553
+200 Séries! 1551
+100 Dessins animés! 1556
+20 Bollywood! 1538

PUBLICITÉS

Areva 2004-Funky Town + 56200
Asics (2005) M+ NEW 52656
Banque Populaire-Free M 56107
Bouygues Télécom (2004) 52269
Chanel n°5 (2004) 52532
CNP-Jazz suite 56713
Coca Cola Vanille-Day-O M+ 54464
Dim M+ 56604
EDF 2004-Votre monde s'éclaire 53880
Evian 2003-We will rock you M 56523
Groupama (Le Bac)-Over the rainbow 54761
Hollywood 2003-Tainted Love 56125
iPod Shuffle (2005) NEW 52655
Lapeyre (2005)-Come on Eileen M NEW 52658
Manpower 2005 M NEW 52640
Nescafé-Colegiala 56703
Nutella 2003-Glorious 53425

Puma 2004-Sponsor Jamaïque 53879
Renault Espace (2004) 52530
Renault Scenic 2004 52197
Royal Canin-Le Professionnel M+ 56039
+110 Publicités! 1557

PAILLARD, FÊTES

Bali Balo M+ 56102
Étoile des neiges 53394
Il est des nôtres 52320
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la ... qui colle 56112
Joyeux Anniversaire M+ 56653
La digue du... 56104
La petite huguette 56105
Marche funèbre 55493
Viens boire un petit coup à la maison + 56309
+10 Chansons paillardes! 1573
+20 Fêtes/Événements! 1539

BRUITAGES

Hava naguila + 56132
Pin Pom (Pompier) M+ 56647
Signal aéroport 54696
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone + 54453
+10 Divers/Jingle! 1566

HYMNES, RÉGIONS

An Alarc'h 53091
Hymne Algérie M+ 56668
Hymne Allemagne + 56664
Hymne Brésil 56067
Hymne Corse + 55092
Hymne Etats Unis + 56666
Hymne Israël-Hatikva + 56670
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M+ 56660
Hymne Maroc 56667
Hymne Nice-Nissa la bella 52394
Hymne Portugal M+ 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Tunisie 56669
L'internationale M+ 56951
La Bruja (Mexique) NEW 52593
Le chant des partisans 55428
Tiens, voilà du boudin! 52062
Tri Matelod 53088
+60 Hymnes! 1552
+10 Musiques régionales! 1540
+10 Musiques militaires! 1537

BRUITAGES HIFI

TÉLÉCHARGER Toutes les explications à droite!

ÉCOUTER + DE CHOIX
Choisissez votre bruitage (et sa version) dans notre catalogue et faites-en votre sonnerie!
TÉL> 0899 705 707
WEB> www.persomobiles.fr

Aboiement chien 66001
Actualités années 30 66097
Boite à bêêêêh NEW 66122
Boite à meeeeuh NEW 66121
Bruits érotiques 66069
Bruits de bouche 66086
Chant "C'est la lutte finale !" 66052
Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
Chant Tyrolien 66004
Cigales 66104
Corne de supporter NEW 66130
Cri d'Alien NEW 66112
Cri de Tarzan 66053
Cris de torture NEW 66115
Délire chinois 66009
Fantômes NEW 66116
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" NEW 66118
Pets 66014
Rire démoniaque NEW 66114
Rots 66016
Serpentin (langue de belle mère) NEW 66125
Sifflet NEW 66131
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
US Police "Hands up" 66078
Vieux klaxon NEW 66129
Vieux téléphone 66026
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Voix de supermarché 66102
Vomissements 66023
Youyous arabes NEW 66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Allo" en écho NEW 66128
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
Voix "C'est quoi c'bordel ?" 66089
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" NEW 66119
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Hasta la vista, baby" 66075
Voix "Inch allah" 66082
Voix "J'te kiffe grave" NEW 66109
Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Planté d'bâton!" NEW 66124
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Ta mère !" 66099
Voix "Terminus, tout l'monde descend" NEW 66123
Voix "Tu viens chez oim ?" NEW 66110
Voix "Wazzzzha ?" 66101
Voix "Y a person qui répond ?" 66065
+120 Hifi! 1546

COMMENT TÉLÉCHARGER?

1. Notez la référence (Ex: 56072).
2. Passez commande, au choix:
TÉL> 0899 705 707 Choix "Vous connaissez la référence".
SMS> Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement! Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour Le Parrain.
MNITEL> 3617 PERSOMOBILES
3. Votre mobile reçoit la sonnerie ou l'image quelques secondes plus tard!

SMS+ 81122



44063 Rayman Bowling + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44099 L'Age de Glace Skater + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44052 Vans Skate & Slam + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44051 2004 Real Foot + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44053 Vijay Pro Golf + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44082 Pro Bowling + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44016 Puissance 4 + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44062 Solitaire + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44041 Rainbow Six 3 + ACTION (INFILTRATION): SMS> INFILTRATION au 71111
44001 Call of Duty + ACTION (INFILTRATION): SMS> INFILTRATION au 71111
44040 Splinter Cell PT + ACTION (INFILTRATION): SMS> INFILTRATION au 71111
44045 Block Breaker DX + CASSE BRIQUES: SMS> BRIQUES au 71111
44105 Stress Test + TESTS: SMS> TEST au 71111
44104 Astro Love + ASTRO: SMS> ASTRO au 71111
44076 Marcel Dessailly Soccer + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44046 Siberian Strike + JEUX DE TIR: SMS> SHOOT au 71111
44081 Top Gun II + JEUX DE TIR: SMS> SHOOT au 71111
44061 Chessmaster + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44012 MB Board Games + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44101 Sven + ACTION (ADRESSE): SMS> ADRESSE au 71111
44083 Dr Maboul + ACTION (ADRESSE): SMS> ADRESSE au 71111
44038 Shado Fighter + COMBAT: SMS> COMBAT au 71111
44004 Italian Job + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44085 Banjo-Kazooie + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44036 South Park + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44002 True Crime + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44030 Midtown Madness 3 + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44089 New York Nights + SIMULATION: SMS> SIMULATION au 71111
44008 Gumball 3000 + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44015 Popeye Kart + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44097 Dakar 2005 + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44007 Ducati Extreme + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44050 Asphalt Urban GT + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44080 Sabrina + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44031 Flynn + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44057 XIII + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44003 Vampire + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44048 Rayman 3 + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44043 Prince of Persia SOT + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44005 Black Jack + CASINO: SMS> CASINO au 71111
44019 Roulette + CASINO: SMS> CASINO au 71111
44017 Vidéo Poker + CASINO: SMS> CASINO au 71111
44011 Machines à sous + CASINO: SMS> CASINO au 71111
44054 Might & Magic + JEUX DE RÔLE: SMS> JDR au 71111
44044 Prince of Persia L'âme... + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44037 Terminator 2 + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44098 Piège de cristal + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44090 Zoo Tycoon 2 + STRATÉGIE: SMS> STRATEGIE au 71111
MONOPOLY TYCOON
44090
LES TESTS DE LA SEMAINE
TEST #29 Monopoly Tycoon
Devenez un riche homme d'affaires sans faire pleurer votre banquier avec cette version 3D du fameux Monopoly! Les gares et les quartiers parisiens sont de la partie, les graphismes sont bons, l'interface est intuitive... Terriblement prenant! L'avis d'astuces.: 000
TEST #30 Perry Rhodan
Héros de BD, Perry Rhodan arrive sur mobile dans un jeu de stratégie en temps réel. Prenant à plus d'un titre: missions longues, gestion des ressources intéressante. Jouez-y 5 min ou plus: sauvegarde automatique! L'avis d'astuces.: 000
TEST #31 Midnight Billard
Une réussite en tout point: graphique, sonore et ergonomique. 3 types de billard, des coups spéciaux (et vicieux!), des personnages hauts en couleur (parfois sexy!). Le meilleur billard du moment! L'avis d'astuces.: 000
44100 Perry Rhodan + STRATÉGIE: SMS> STRATEGIE au 71111
44088 Midnight Billard + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
FACILE LE JEU MOBILE!
TÉLÉCHARGER Simple!
TÉL> 0899 705 707
Choix "Vous connaissez la référence".
Ex: 44044 pour Prince of Persia
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, SonyEricsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111.
Ex: 44045 au 61111 pour Block breaker.
+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex.: 44007 au 61111 pour tout savoir sur Ducati Extreme.
+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 100 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou: TÉL> 0899 705 707 Choix "Jeux"
ÉCRANS DE JEU
Photos d'écran de tous les jeux: ECRAN+Réf. au 61111. Ex.: ECRAN44081 au 61111 pour les écrans de Top Gun.
Copyright des jeux: envoyez COPY+Réf au 51111
IMAGES ET ANIMATIONS
38872 + DE NANAS SMS> NANAS au 81122
34825 + DE PAYSAGES SMS> PAYSAGES au 81122
38182 + DE CHIOTS SMS> CHIOTS au 81122
38817 + DE CHEVAUX SMS> CHEVAUX au 81122
38812 + DE DAUPHINS SMS> DAUPHINS au 81122
38196 + DE CHATONS SMS> CHATONS au 81122
38943 + D'ANIMAUX SMS> ANIMAUX au 81122
38186 + DE VOITURES SMS> VOITURES au 81122
38276 + DE MOTOS SMS> MOTOS au 81122
38175 + DE TUNING SMS> TUNING au 81122
38909 + DE MECS SMS> MECS au 81122
34411 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122
34127 + DE DRAPEAUX SMS> DRAPEAUX au 81122
38222 + DE MANGAS SMS> MANGAS au 81122
34915 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122
34077 + DE LOGOS RIGOLOS SMS> RIGOLOS au 81122
34386 + DE TRASH SMS> TRASH au 81122
34074 + DE COSMOS SMS> COSMOS au 81122
38177 + DE GARFIELD SMS> GARFIELD au 81122
31110 + D'ANIMÉS SMS> ANIMES au 81122
biles
VOTRE MOBILE!
HANDSPRING LG MISTUBISHI
SAGEM SAMSUNG SENDO
MOVISTAR TELIT TOSHIBA
SMS> 81122
EFFETS
Pour télécharger un logo en y ajoutant un effet, envoyez: TypeEffet+Réf au 81122
Ex: ROTATION38181 au 81122 TÉL> 0899 705 707
Fonctionne avec tous nos logos couleur.
ROTATION
RASTAPOSTER
BRISENOIR
CIBLE
SEPIA
PETITBAISER
DANSCOEURFEU
POURTOI
JETAIME
TOILESPIDER
IMPACT
30946 +ANDREW
30947 +STEPHEN
30914 +AXELLE
30901 +NORDINE
30948 +be yourself
30933 +FRANCK
30957 +Adriano!
30956 +Melina!
30944 +MELINDA
30943
30954 +RACHEL
30951 +MARIE
30908 +JULIEN
38175 +ABDEL
30912 +Jérémy
30922 +MATHIEU
30910 +GUILLAUME
30930
30912 +ROMAIN
30913 +MARION
34116 +FARIDA
PERSO
Télécharger un logo perso: Référence + Texte au 81122
Ex: 30909 ALEXIS au 81122
La perso fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex:38114 FARIDA
Offrir un logo personnalisé: OFFRIR+Réf+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30901 Chloé
Aussi par téléphone:
Vous pouvez télécharger vos persos par téléphone grâce à un système intuitif de saisie du texte!
TÉL> 0899 705 507
30937 +ARTHUR
30928 +Malika
30938 +Gwenaelle
30927
30925 +J'TM À LA FOLIE
30921 +AURELIEN
30945 +Je t'aime
30936 +L'amour rend accro
30926 +Nathalie
30923 +Delphine
30907 +LAURA
30940 +Fathi
30932 +OLIVIER
30901 +Chloé
30915 +ANAIS
30918 STEPHANE LUDIVINE
30934 +FRANCK
30909 +ALEXIS
Si une image a [film strip], elle est animée!
TÉLÉCHARGER Toutes les explications au centre de cette page. + D'images, + D'animations:
SMS> LOGO au 81122 WEB> www.persomobi-
NEW!
38377 38193 34660 38301 38375 38326 38325 38818 38820 38812 38813 38897 38817 38307
38182 38181 38314 38317 38224 38355 38898 38376 38196 38189 38322 38373 38340 38374 31173 31181 31174
34074 38213 34437 34825 38177 38257 38218 35039 34391 34077 38316 35037 38943 34362 31178 31110 31163
38043 38303 38951 38950 34354 38353 38269 38222 35036 38343 38147 34022 34915 34691 31198 31186 31194
38319 34029 34618 34781 35041 34361 34907 34127 38363 34023 34352 38349 34381 34690 31200 31201 31197
38930 38365 38276 38027 38232 38350 38175 38178 38348 38056 38360 38358 38290 38179 31196 31172 31199
38368 38367 38372 38369 38370 38371 38332 38292 38879 38186 38002 38913 38240 38014 31193 31136 31195
38344 38366 34113 34411 34477 34383 34116 34355 38357 34315 38336 34386 38219 38345 38211 34157 34389
27838 27038 27987 27033 27774 27042 27878 27999 27776 27777 27963 27976 27043 27024 27035 21104 27700
27008 27927 27726 27842 27917 27841 27965 27916 27997 27872 27037 27041 27906 27979 27984 27039 27899
23783 23444 23655 23589 23582 23806 23581 23354 23329 23759 23517 23763 23762 23807 23410 23399 23300
(logo vide)
(logo vide)

"Il n'y a plus aucun doute : Saddam Hussein détient des armes de destruction massives."

Dick Cheney, Secrètaire à la défense USA, 26 Août 2002



Conspiracy

Armes de Destruction massives

NE CROYEZ EN RIEN...
NE FAITES CONFIANCE À PERSONNE...



LEVEZ LE SECRET-DÉFENSE SUR
WWW.CONSPIRACY-LEJEU.COM



JUIN 2005



www.pegi.info











CE QUE NOUS VOUS AVONS ÉPARGNÉ page 50 - LA CONSOLE page 14 - SAINT'S ROW page 22 - TEST DRIVE UNLIMITED page 34 - CONDEMNED page 44 - LES AUTRES JEUX pages 30/36/38 - LE JAPON page 40 -

Press Start...

Développeurs, constructeurs, éditeurs... Merci à tous ceux qui nous ont aidé à réaliser ce dossier qui répondra, nous l'espérons, à toutes vos attentes.



C'est pour quand ? Microsoft prévoit de sortir la Xbox 360 partout dans le monde, à une semaine près éventuellement, en fin d'année.



La Révolution commence Aujourd'hui !

Entre le *MOX* et ses lecteurs, il y a toujours eu une relation basée sur l'honnêteté et la confiance. Tout comme vous, nous n'avons pas pu passer à côté des rumeurs qui abondent en ce moment sur Internet concernant la prochaine Xbox. En tant que magazine officiel, nous bannissons la spéculation, d'où notre silence relatif à ce sujet. Un silence que nous rompons aujourd'hui avec joie car… nous l'avons vue ! Nous savons tout, ou presque, sur la Xbox 360 (à prononcer « trisixti », pour faire bien), que nous avons découvert en avant-première à Redmond, dans les locaux de Microsoft. Les pages suivantes lèvent le voile sur la machine à rêves numériques qui va révolutionner votre façon de jouer, seul ou sur le Xbox *Live*.





Le disque dur

D'une capacité de 20 gigaoctets (plus du double de celui actuellement en service), ce disque dur transportable arbore fièrement un carénage racé, inspiré de la silhouette de la Porsche 911 Carrera. Il s'insère sans effort sur la partie supérieure de la console et stocke vos fichiers de sauvegarde, vos images et vos fichiers musicaux. L'idéal pour emmener ses données chez ses amis possédant eux aussi une 360 !



L'anneau de lumière

Elijah Wood, *Halo*, 360 : la nouvelle Xbox joue la symbolique du cercle ou de l'anneau ! Infinité, continuité, perfection… L'interrupteur principal, plus que toute autre partie de la machine, cristallise une grande partie de la personnalité de la console. C'est en appuyant dessus que l'expérience commence. Nous ne connaissons pas encore les visuels de la séquence d'ouverture, mais nous pouvons confirmer que la couleur verte sera prédominante. Le pourtour de l'interrupteur s'illumine de différente manières : il clignotera si vous recevez un message sur le *Live* et, en appuyant sur le cercle du pad, vous indiquera votre position à l'écran pour les jeux Multijoueur en écran partagé ! Fonctionnant en totale synergie avec celui du joypad, cet anneau est la couronne du pouvoir de la 360.

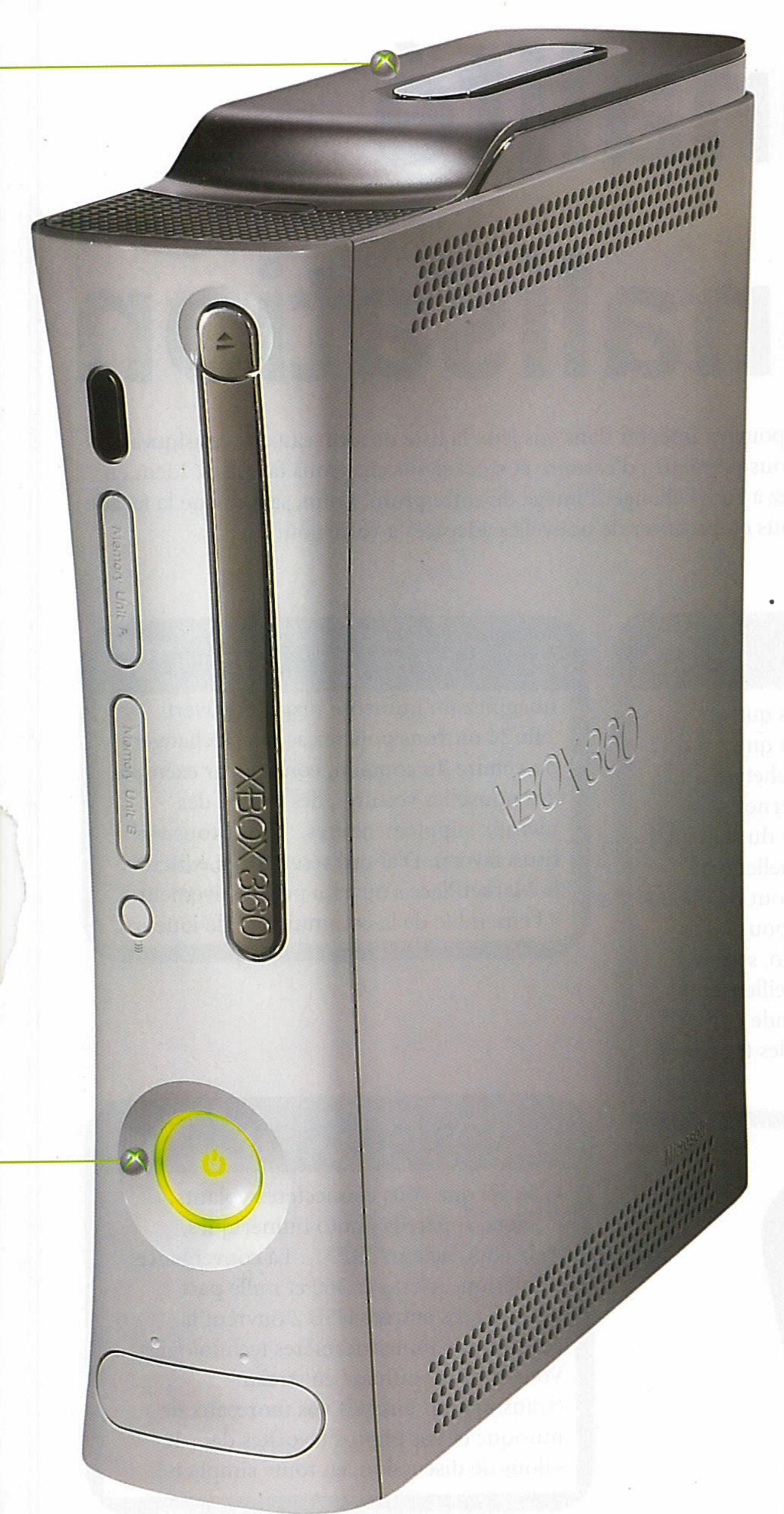
Le joypad

Sa livrée est blanche et grise, parfaitement en harmonie avec la console. Sa forme trahit une indéniable parenté avec le pad S, en bien plus évolué cependant. Après vingt ans d'asservissement, les joueurs vont enfin s'affranchir de la contrainte des fils… Se prendre les pieds dans de disgracieux câbles traversant votre salon fait partie du passé. Sa coque abrite un émetteur/récepteur sans fil de technologie propriétaire Microsoft, la plus fiable qui soit. Mieux encore : le système de vibrations a été conservé pour les amateurs de sensations tactiles ! Vous pourrez même les recharger en jouant, en utilisant un simple câble… Autre changement majeur, la délocalisation des controversés boutons Blanc et Noir juste au-dessus des gâchettes : on ne pouvait pas rêver mieux.



On retrouve l'anneau, de taille plus réduite, au centre du pad. En cas de réception de message *Live*, celui-ci clignotera. Une pression sur ce dernier vous permettra de basculer directement dans l'interface du *Live*. Enfin, sachez que vous pourrez rebooter la console via ce bouton… Plus besoin de se lever du canapé !

Nomade : Il suffira d'appuyer sur le petit bouton proche du port carte-mémoire B pour faire reconnaître par la console une manette sans-fil que vous apporterez chez un pote.



Caché : Les deux ports USB 2 peuvent être découverts à droite (ou en bas selon l'inclinaison) de la façade. Mais un troisième est aussi prévu à l'arrière, pour la caméra par exemple.

Caractéristiques

Processeur principal

IBM à trois processeurs symétriques
Vitesse
3,2 Ghz, 11,5 Gigaflops
Ce que l'on en pense
On peut faire décoller une navette avec une telle puissance.

Processeur graphique

ATI à virgule flottante
Vitesse
500 Mhz, 500 millions de triangles affichables.
Ce que l'on en pense
Vos amis vont jeter leur PC dernier cri par la fenêtre...

Mémoire

512 de Ram
Vitesse
700 Mhz DDR
Ce que l'on en pense
Les PC se traînent à 400 Mhz aujourd'hui...
Plus rapide que la lumière !

Média

DVD
Taille
9 Go
Ce que l'on en pense
Le même type de support : vous ne serez pas dépaysé !

Son

256 canaux indépendants
Format
Stéréo, Dolby digital 5.1 voire 7.1
Ce que l'on en pense
Vos voisins vont encore devoir acheter des boules Quiès...

Connexion vidéo

Péritel, S-Vidéo, DVI
Format
16/9, HDTV 720 et 1080, double antialiasing
Ce que l'on en pense
Des images encore plus nettes sur
les téléviseurs haut de gamme.

Connectique

3 ports USB 2,
2 ports carte mémoire,
Ce que l'on en pense
La 360 est ouverte sur le monde :
vous pourrez y connecter vos lecteurs MP3
et appareils photo numériques.



Personnalité et Personnalisation

La 360, c'est avant tout votre console ! Vous pourrez intégrer dans vos jeux la liste de morceaux de musiques de votre choix : la grande taille du disque dur vous permettra d'extraire et stocker vos chansons favorites. Idem en ce qui concerne l'interface du *Live*, où vous pourrez à l'envi changer l'image de votre profil. Enfin, sachez que la façade de la console est interchangeable : vous pourrez vous en procurer de nouvelles adaptées à votre goût !

Les accessoires

La Xbox 360 disposera de nombreux accessoires qui permettront de la faire évoluer dans la direction que vous souhaitez. Fondus du *Live*, vous pourrez acheter un adaptateur WiFi à connecter sur le port Ethernet de votre 360, afin de disposer de la liberté totale du sans-fil. Le combiné casque-micro que vous utilisez actuellement sera compatible mais avouez qu'en blanc, c'est tout de même plus joli ! La webcam sera l'outil indispensable pour les vidéoconférences. Les cartes mémoires, de 64 Mo, seront disponibles séparément pour transporter vos meilleures sauvegardes chez des amis. Enfin, la télécommande universelle vous permettra de débloquer toutes les fonctions Media Center de votre 360.

Le MarketPlace

Imaginez un immense magasin ouvert 24h/24 où vous pourrez acheter, échanger ou vendre du contenu, comme par exemple des nouvelles voitures, des armes, des niveaux supplémentaires… pour tous vos titres favoris. D'abord réservé aux éditeurs, le MarketPlace s'ouvrira progressivement à l'ensemble de la communauté de joueurs.

Les ports USB

C'est ici que vous connecterez volants, claviers, appareils photo numériques, webcams, lecteurs MP3… La convergence numérique, c'est sur 360 et nulle part ailleurs : ces entrées USB 2 ouvrent la console aux toutes dernières technologies. Vous pourrez diffuser en stream (transmission directe) vos morceaux de musique et vos photos favorites dans les salons de discussion, en toute simplicité.



Collector : Lors de l'E3, ce fameux salon mondial du jeu vidéo dont on vous parle souvent, Microsoft devrait offrir des facades Xbox 360 inédites. On essayera de vous en faire gagner…

Grand spectacle

Vous en avez assez des matchs de foot à la télé ? Le Xbox *Live* nouvelle formule vous permettra de prendre place dans le plus grand stadium virtuel du monde ! Grâce au mode Spectateur, vous pourrez assister en direct à des compétitions se déroulant partout dans le monde : il suffira juste de se connecter à une partie en cours pour admirer le spectacle. Les rencontres mettront en scène aussi bien de jeux de sport que des titres de conduite ou de tir. Confortablement lové dans votre canapé, vous verrez s'opposer les meilleurs joueurs (mais aussi des amateurs !), apprendrez des tactiques de jeu… Vous choisirez votre angle de vue et pourrez même voter pour encourager vos équipes préférées !

Online

Le Xbox *Live* va connaître de profonds bouleversements. Rassurez-vous : il sera toujours aussi simple de se connecter et de l'utiliser. Vous pourrez profiter des fonctions de messagerie audio et vidéo gratuitement, tout comme vous le faites sur votre ordinateur avec vos programmes de messagerie. Jouer online sera payant, au même tarif qu'actuellement, mais les parties comprendront jusqu'à 64 joueurs simultanément : *Perfect Dark Zero* sera l'un des premiers titres à bénéficier de cette fonctionnalité.

Face à face

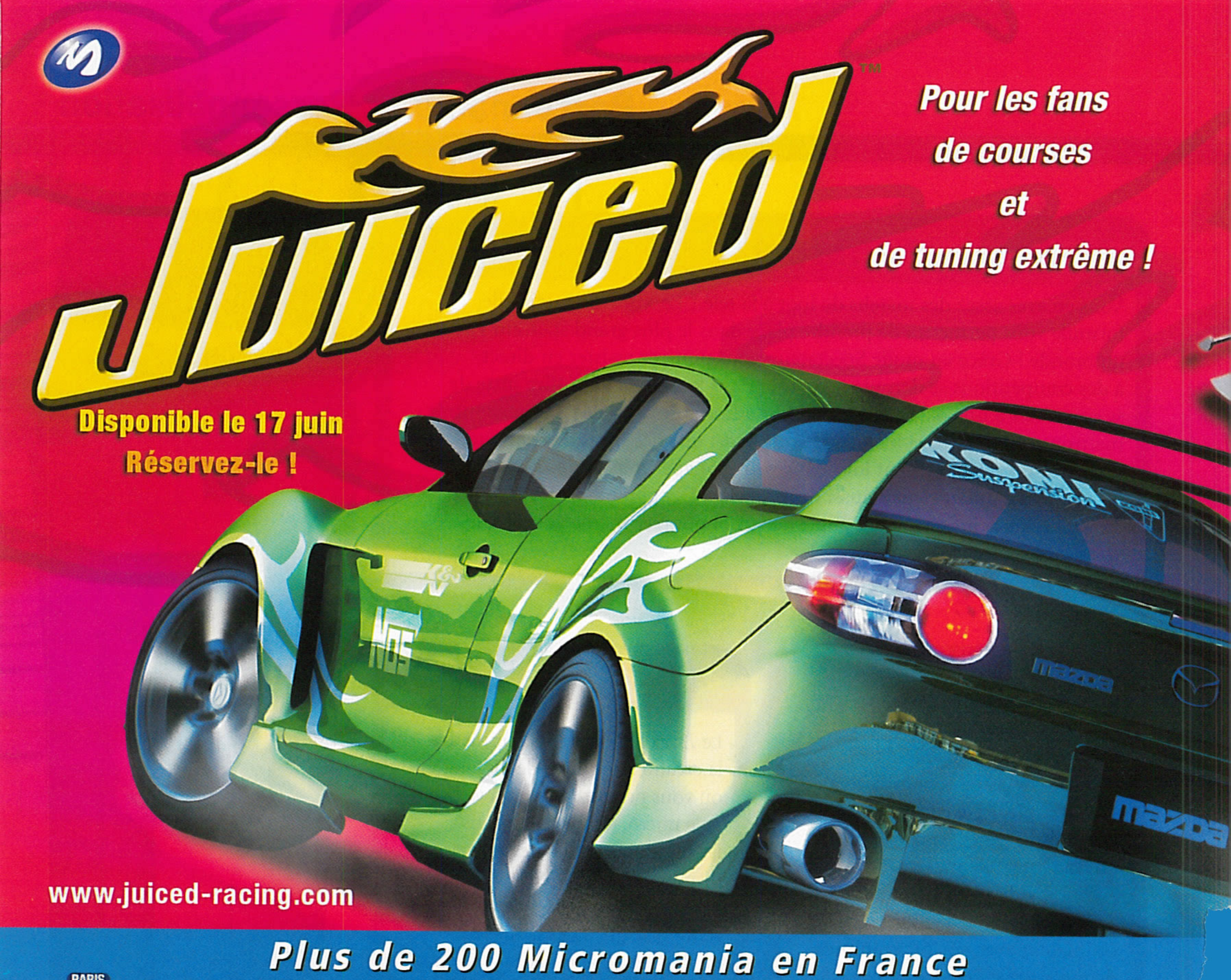
Le *Live* de la Xbox 360 permettra la création de salons de discussion où vous pourrez utiliser la webcam et le micro, tout comme dans les programmes de messagerie disponibles sur PC et Mac. Mieux encore, vous pourrez défier n'importe qui à des petits jeux en ligne et afficher votre image dans un coin de fenêtre : pratique pour mettre la pression ! Jeux de dames, de cartes ou mini-jeux d'arcade sont au programme. Un excellente façon de se mettre en jambes avant de se massacrer joyeusement sur *Halo* !

Carte d'identité

Votre GamerTag sera beaucoup plus complet, affichant des informations détaillées sur vos titres préférés et votre manière de jouer. On parlera dorénavant de GamerCard. Pour que vos adversaires en sachent un peu plus sur votre style de jeu, un système de points, appelé le GamerScore, indiquera vos états de service. Par exemple, tous les jeux que vous avez terminés en Solo offline. Enfin, la GamerZone vous classera dans une famille de joueurs : occasionnel, fan de sport, compétiteur, fraggeur fou…



Quatuor : Rassurez-vous, même si vous ne voyez que deux ports carte-mémoire, quatre pads pourront être tout de même reconnus par la console.


Juiced™
Pour les fans
de courses
et
de tuning extrême !
Disponible le 17 juin
Réservez-le !
www.juiced-racing.com

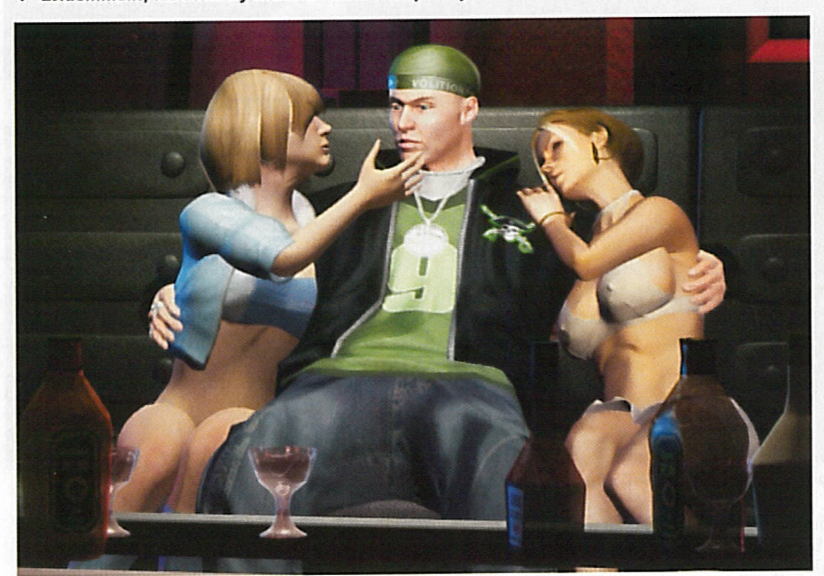
Saint's Row

Pour son baptême de l'ère Xbox 360, Volition fait descendre ses Saints sur Terre. Leur mission sacrée : mettre du plomb dans l'eldorado d'anciennes Rockstar !

Fausse joie... Merci à Volition pour avoir mis une chanson du groupe mythique de Stéph sur le trailer. Pas merci par contre, pour ne pas avoir racheté la maison de disques et avoir ces ziques intemporelles dans le jeu !



Évidemment, les drive-by-shoot en caisse en plein jour sont courants...



Un mac aux poches pleines a toujours les mains bien remplies !



Une Cad' ou assimilée, entièrement customisée pour se la raconter.

Texte : Stéph

Dév. : Volition | Éd. : THQ | Genre : Action | Nbre joueur : 1

Fantasmée, idéalisée, et finalement concrétisée... La rencontre avec un rêve de joueur s'est produite. Enfin ! Juste pour nous d'ailleurs, le *MOX* étant le seul en France à avoir approché l'offrande du studio Volition faite à la Xbox 360 et à ses futurs fidèles. Un privilège qui se mérite toutefois, éprouve la foi des incrédules, tant le chemin jusqu'à un des apôtres de la bonne parole ludique paraissait semé d'embûches.

À commencer par l'initiateur de la litanie, à savoir Volition. En effet, plutôt discret depuis ses locaux de l'état de l'Illinois, ce studio a souvent été assez en retrait sur consoles, pas du genre à se porter volontaire pour le front. On le connaît pour ce qu'il a fait ou parfois défait sur Xbox, comme le trop frileux *Red Faction II* ou le semi-massacre du *Punisher*... Un pedigree quelque peu bâtard, qui, pour un croisement de deux machines, de jeu et de guerre, inquiète un poil. Et pour cause, pour causer le maximum d'effet et de faits remarqués, le studio double la mise : un jeu Xbox 360 pour le lancement de la console et un titre à univers complètement ouvert qui plus est ! Évidemment, une fois sur place, la vidéo de présentation enchaînant les gunfights de gangsters, les shoots sauvages en caisse et la liberté de mouvements sur les beats rageurs du mythique *100 Miles and Runnin'* du groupe N.W.A., on pense fixement à une chose, une seule. Fort, très fort, tellement, au point de verbaliser sa pensée à Jacques Hennequet, le producteur français et très impliqué du projet. Envie d'avis qu'il s'empresse de précéder en assurant de suite que « *oui, on dirait du* GTA » et que « *non, ce n'est pas du* GTA *comme on l'entend* » !

Immense cité du vice

Un cri du cœur presque, résonance logique d'une volonté longtemps nourrie de faire un jeu ouvert, libre et surtout qui ne frustre d'aucune manière tout en motivant de toutes celles possibles. Une profession de foi qui ne pouvait se concrétiser qu'avec l'avènement d'une technologie attendue comme le Messie et qui ferait enfin des « mais, si... » des réalités ! Alors forcément, une fois assurés de la puissance technique de la machine, de la non-concurrence directe à la sortie et »

Xtra

LE SON QUI TUE
Pour coller à son contexte et coller des bastos en rythme, la B.O. de *Saint's Row* sera viscéralement orientée hip-hop, tendance gangsta rap. Les 120 titres, dont certains téléchargeables au fur et à mesure, seront tous des productions originales d'artistes inédits, sur le point de faire exploser leur carrière aux U.S. par leurs rimes assassines. En prime d'immersion totale, ces poseurs de flow nouveau vont réaliser six morceaux originaux pour le jeu.

Trop rapide ! Et pratique aussi, le système de téléportation instantanée qui permet de passer d'une zone à l'autre de jeu sans avoir à jouer les marathoniens ni user les pneus de sa voiture sur des dizaines de kilomètres...

Sin City ?

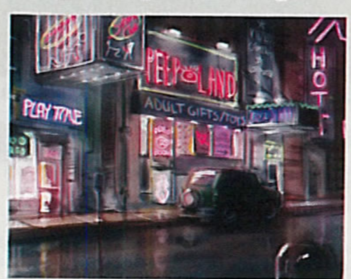
Cité cosmopolite et pluriculturelle, Stilwater a donc plusieurs visages qui reflètent aussi ceux de ses habitants. Ainsi, en dehors du centre ville ultra moderne et clinquant, on y découvre aussi des zones industrielles ternes, des quartiers ouvriers pratiquement à l'abandon, et un quartier chinois entièrement autonome. Pour ceux qui chercheraient encore plus de chaleur humaine, le secteur chaud du Red Light District procure absolument tous les compléments en la matière...



Un quartier bien tranquille. Avant votre arrivée tout feu tout flamme !



Une des usines de la ville, idéale pour organiser un guet-apens en règle...



L'endroit chaud de la ville, et pas que pour votre portefeuille !



Une fois les bourses bien pleines, vous pourrez avoir ce genre de locaux.



Parfois, pour échapper aux autorités, un peu d'exercice est nécessaire.



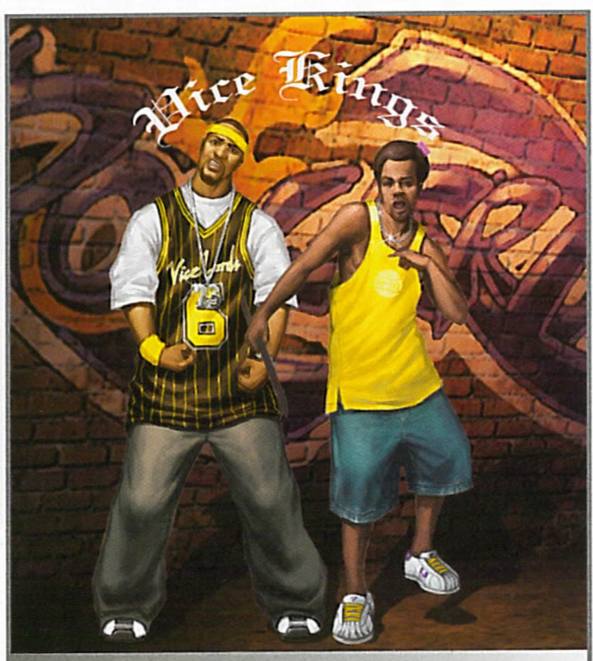
Un de vos avatars possibles en plein travail de sape sur un ennemi.

» du soutien solide de Microsoft et de THQ, l'équipe de 90 personnes (sur 125 en interne) a fait le grand saut, à pas de géant...
C'est donc à force de documentation intensive, de recherches quasi maniaques que l'univers de *Saint's Row* a été bâti, la ville de Stilwater érigée. D'envergure, comme le reste du titre, la cité affiche, sans autre chargement que celui de début de jeu, une superficie impressionnante, entre celles de *GTA : Vice City* et *San Andreas*. Un terrain de jeu pour le moins varié et pour le coup parfaitement utilisé à tous ses niveaux d'architecture, afin que les quatre gangs qui y sévissent puissent s'infliger les pires sévices dans les meilleures conditions. Car c'est avant tout de cela qu'il s'agit : de règlements de comptes amoraux, de lois de la rue à appliquer pour s'en sortir et survivre. Un instinct primaire vital que votre gang, les 3rd Street Saints (les saints de la troisième rue), doivent à tout prix exploiter au mieux de leurs possibilités pour ne pas devenir l'unique espèce en voie d'extinction. Alors que les autres bandes, elles, sont en pleine expansion... Dès lors, pour de l'or autour du cou et du respect autour de vous, il faut jouer et gagner à tout prix, même et surtout au risque de votre vie !

État de piège

Ainsi va la vie à Stilwater, ainsi arrive la mort pour qui l'ignore. Pas de prisonniers à faire, que des prises de blé, de came, de pouvoir et d'opinion à affirmer autant par la tenue des armes que des affaires. Les règles sont simples, les enjeux immenses : conquérir la ville, quartier par quartier en n'en faisant aucun ! Un but de mégalo pas franchement réglo certes, mais après tout, vous êtes la dernière recrue des Saints, l'élu attendu pour éviter de vivre l'Enfer sur vos propres terres. Pas vraiment divine, plutôt pécheresse de l'extrême, votre mission consiste donc à vous opposer aux trois autres maîtres des lieux : les Vice Kings, les Westside Rollerz et Los Carnales. Des lies d'initiés aussi avides de pouvoir que vous, mais aux territoires plus vastes, et qui ont tous des raisons de vous fumer de leurs calibres brûlants pour vous transformer en viande froide... C'est pourquoi, pour ne pas rester coi devant un comité d'accueil local, mais »

Passer de l'autre côté... Tout rebelle extrémiste que l'on soit, on n'échappe pas aux lois de la physique. Attention donc aux cartons frontaux trop violents, vous pourriez bien traverser le pare-brise !



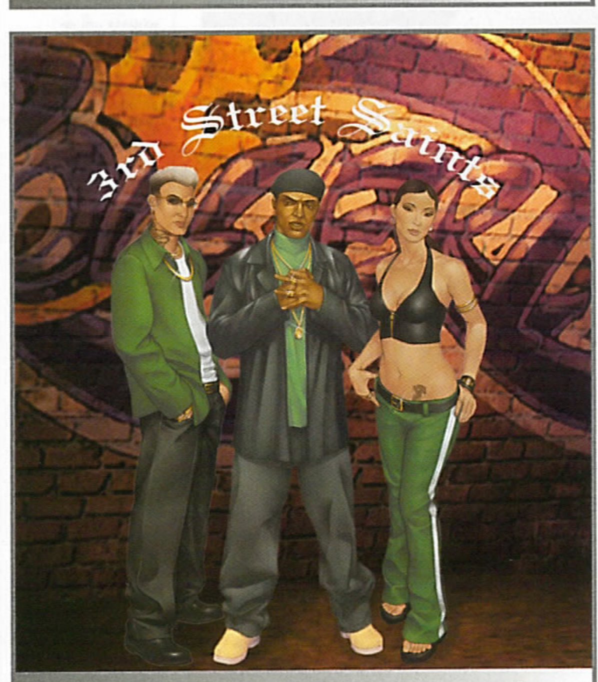
Vice Kings : brillants multitâches !

Géographiquement, les Vice Kings entourent, pour ne pas dire prennent, les 3rd Street Saints à revers et sur le côté... Point de vue activités de biens et de services, ils ne laissent aussi que peu de visibilité à la concurrence, puisque tablant sur deux tableaux pour additionner le max de bénéfices. Le cœur de leur économie parallèle est la prostitution sous toutes ses formes. Toutefois, le chef tente de s'acheter une conduite par la voie de la rime en pénétrant l'industrie du disque.



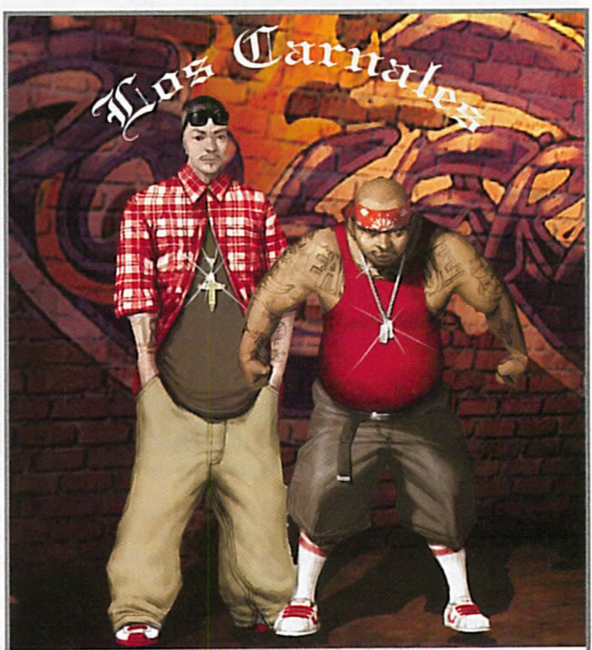
Westside Rollerz : les tireurs de bourre

Ils ont le nom typé qui fait penser aux caisses à suspensions hydroliques, le look, l'attitude et les bourrins qui vont avec. C'est évident, les Westside Rollerz sont les pros de la pédale droite, celle qui fait s'affoler les compteurs de vitesse et tous ceux qui croisent leur route ! C'est donc dans les deux zones de la ville sous leur coupe que les courses sauvages, les pilotes à défier et les possibilités de customisation de véhicules sont les plus intéressants.



3rd Street Saints : l'effort en gueule...

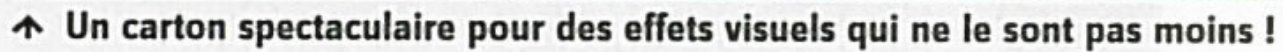
Votre gang, les 3rd Street Saints sont en perte de vitesse, leurs rivaux et les autorités corrompues accélérant leur descente aux enfers... Pris en étaux pas vraiment légaux, vos pairs comptent donc sur vous pour commettre le maximum d'impairs parfaits et revenir ainsi dans la course. Polyvalents en matière criminelle et prétendants à mater toute résistance de la cité, les Saints sont prêts à faire connaître à tous l'Enfer sur Terre, du moins à Stilwater !



Los Carnales : stupéfiants délinquants

Fratrie tout autant que gang organisé pour terroriser, Los Carnales travaillent presque en famille pour étendre leur sphère d'influence et amasser des ronds... Industriels de produits bruts ou transformés plutôt stimulants, ils ont la mainmise sur les nez bouchés à la blanche, les veines perforées à la seringue et évidemment l'argent qui en découle ! Trafiquants de narcotiques avec peu d'éthique, c'est au sud de la cité qu'il faut aller les trouver et détrousser de leur came.

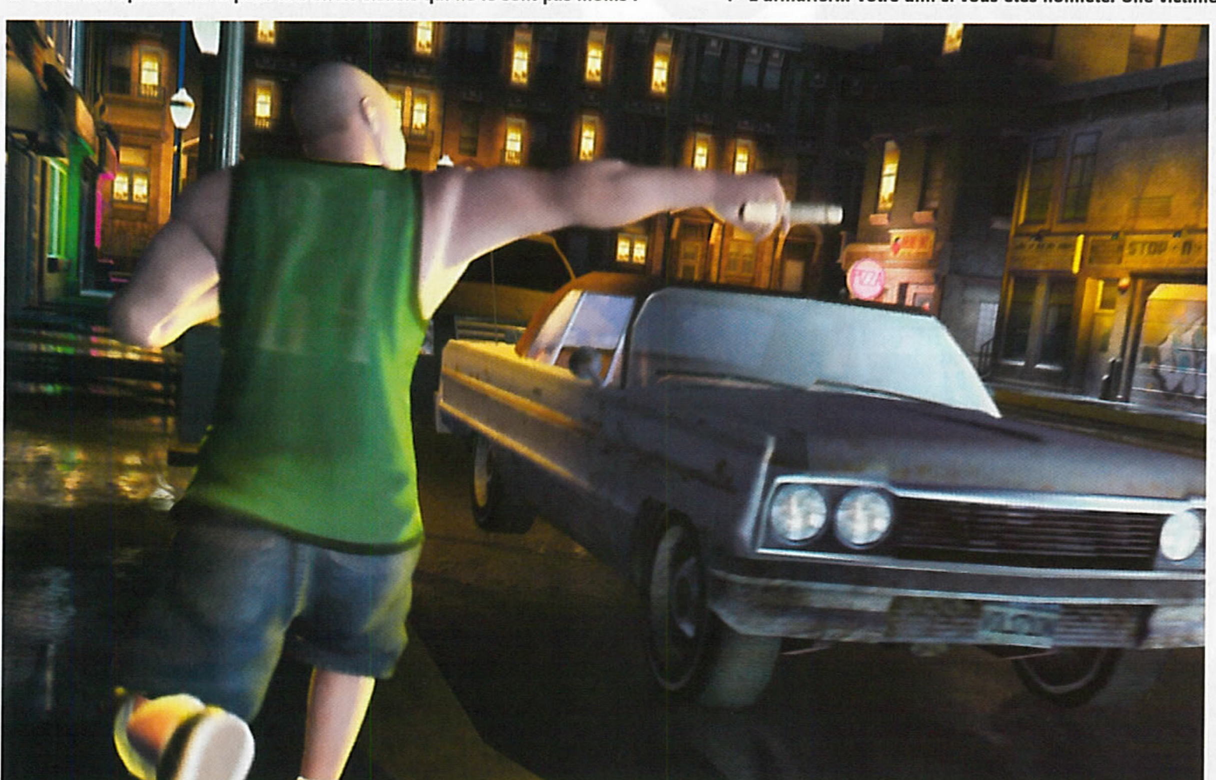
Les dessous de l'histoire : En plus des habits, accessoires et bijoux en pagaille, on pourra aussi se fournir en... *sous-vêtements ! Pour info et pour Brandon : les dessous sont exclusivement masculins, désolé.*

Un carton spectaculaire pour des effets visuels qui ne le sont pas moins !



L'armurier... Votre ami si vous êtes honnête. Une victime dans le cas contraire...



Les contrats de tueur à gages peuvent se dérouler de façon peu orthodoxe.

surtout hostile, qui déciderait sur un coup de tête appuyé de vous créer des orifices non naturels, attendez d'avoir le niveau qu'il faut pour être un tant soit peu respecté ! Une considération par vos pairs, alliés ou non, qui a autant de poids que la bijouterie, les vêtements et les modifications de parade apportées à votre véhicule, pour gonfler ego et respect. Le deal est donc clair, pour rafler un bout de territoire adverse il faut commencer par y passer des épreuves spécifiques : prostitution, prise d'otages, vol, vandalisme, courses sauvages, braquage de fourgon blindé, trafic de drogues, tags façon *Jet Set Radio*... Ces tests débloquent alors des missions scénarisées par les Westside Rollerz, les Vice Kings et Los Carnales (trente au total), qui vont de l'assassinat au snipe au sabotage d'un avion avant qu'il ne décolle ! Totalement illégales, ces treize activités sont réparties aléatoirement dans chaque zone de Stilwater, autrement dit dans les territoires contrôlés par vos ennemis...

Débauche de cas libres

Suivant les facilités des trois gangs rivaux dans telle ou telle discipline, les défis choisis n'auront ainsi pas tous le même niveau de difficulté, et ne rapporteront donc pas tous forcément autant de cash, donc de respect. Mieux encore pour la variété et éviter la routine clandestine et la frustration, aucune pénalité de réputation ne sera infligée en cas d'échec ! Seul le montant de la prime sera diminué. Et pour motiver le mauvais esprit de votre groupe (vous pouvez embarquer jusqu'à trois recrues avec vous), des bonus seront accordés si vous remplissez certaines conditions sur le terrain, comme utiliser votre arme favorite lors d'une exécution. À la fois tolérant et intelligent, ce système de liberté de progression permet de passer d'une activité à l'autre à tout moment, sans avoir à s'énerver puis se lasser de ne pas la réussir du premier coup de poing, de pied ou de feu. Pas de temps morts, quasiment pas de restrictions, vous opérez exactement quand et où vous le voulez ! Et comme en plus, commerces, innocents, événements aléatoires (arrestations, bastons généralisées, trafics divers...) grouillent pour vous donner les meilleures raisons de faire le pire, il y aura toujours un coin de rue favorable pour laisser

Xtra

CRIME ŒNOLOGIE...
Comme tout bon gangsta qui ne respecte pas son foie, vous pouvez motiver la vôtre en levant le coude ! Pour des raisons de droits évidentes, les vraies marques ne sont pas représentées, mais tous les goûts sont disponibles pour finir la tête dans l'égout. Ainsi, les assoiffés de bière fortement alcoolisée auront leur binouze taille XXL de 40 Oz façon West Coast. Les flambeurs précieux type P. Diddy opteront pour le champ' Crystal à 500 $ la bouteille, tandis que les vrais pochetrons distingués carburent au cognac Hennessy, ici renommé Hen...

EN LIGNE DE FRONT !
Saint's Row proposera 6 modes online, parmi lesquels un Coop sur *Live* contre l'intelligence artificielle ! Pour les téléchargements, outre les musiques, véhicules et bijoux confirmés, des niveaux bonus sont à l'étude.

Mauvaises langues : Réalisés en interne par un fou furieux reconnu par l'équipe, les dialogues sont excessivement hardcore ET drôles. Ce, aussi bien en anglais, chinois ou espagnol ! Énorme boulot de traduction en vue...

Des informations ou désinformations ?

À force d'en retourner beaucoup, on devient vite une figure connue et jalousée à Stilwater. Toujours à l'affût du scoop explosif, les médias locaux se font donc les gorges chaudes des conflits d'intérêts surarmés... Pourtant, certains feront votre jeu, puisque les infos des douze radios de la ville ou les quotidiens vous donneront sans le vouloir des renseignements utiles permettant de mieux gérer vos « affaires » alors que vous étiez déjà occupé ailleurs. Enfin de l'information interactive et utile !



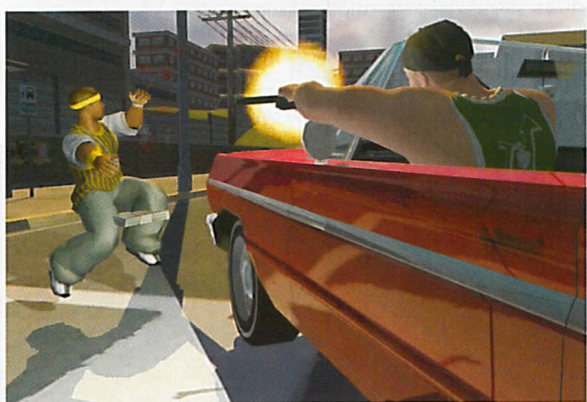
↑ Un braquage porte ouverte et pas discret : bientôt aux infos !



↑ Augmentation des piétons tués. Ne sortez qu'en voiture !

Xtra

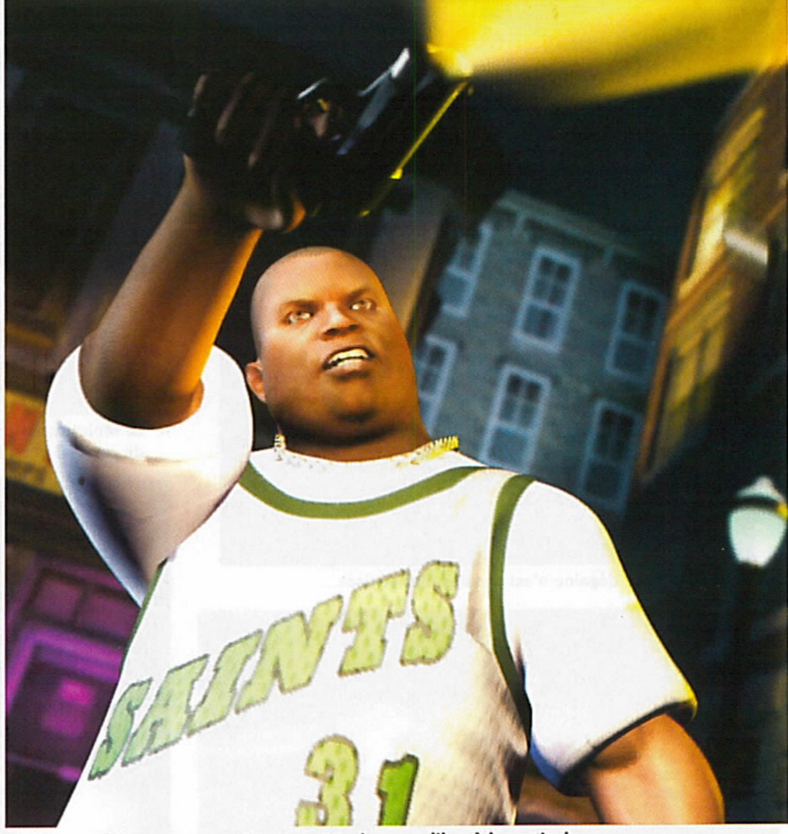
INSPIRATIONS VAPOREUSES...
On a rarement vu un chef de gang tourner à l'air pur, c'est pourquoi l'utilisation et même l'abus de drogues est encouragé ! Trippant et boostant momentanément vos capacités physiques, marijuana, huile de cannabis, pipes à eau et autres pétards à rouler sont en vente et trafic libres !



↑ Un concurrent qui trépasse, c'est du cash qui se ramasse !



↑ Au volant, vous pouvez toujours arroser la communauté à 360 ° !



↑ C'est un fait : aucun gangsta ne veut tenir son calibre à la verticale...

libre cours à vos mauvais penchants ! Braquages improvisés devant des prix pratiqués trop élevés, interruption volontaire de mise au trou d'un allié ou participation spontanée à un gunfight de ville occupée, tout est autorisé du moment qu'on ne se fait pas appréhender ! Dans ces conditions de mauvaise conduite en état de totale liberté, à vous de décider ou non d'être épaulé par vos trois frères d'armes pour une puissance de feu accrue, ou d'en laisser certains à votre Q.G. pour assurer l'effort de guerre urbaine. Quoi qu'il en soit, même seul, vous n'êtes pas sans ressources. Au contraire, loin d'être gauche avec l'arme du moment (une seule à la fois sur les seize disponibles), votre faculté à déplacer la caméra à 360 degrés permet tous les excès de fureur et réduit les probabilités de passer l'arme à gauche, ce, même au volant d'un des cinquante véhicules customisés de votre garage privé ! La classe, la flambe et l'utile pour être le plus agréable et efficace à la fois en somme.

Victoire par chaos

Somme toute, la survie meurtrière dans le paradis perdu et corrompu de *Saint's Row* est à première vue au premier plan des possibilités de choix et de déroulé sans contraintes. Pour autant, la dimension nouvelle rendue possible par la nouvelle génération ne touche pas que le fond du jeu, mais aussi ses formes, sur différents niveaux. Tout d'abord, et sans que l'on ait l'impression que ce soit forcé, les éclairages, ombres portées et luminosités de chaque objet en mouvement ou non, sont tous gérés en simultané ! Silhouettes changeantes des bâtiments, persos et véhicules en fonction du moment de la journée, visages »



↑ La luminosité du feu des armes intervient aussi sur l'éclairage.

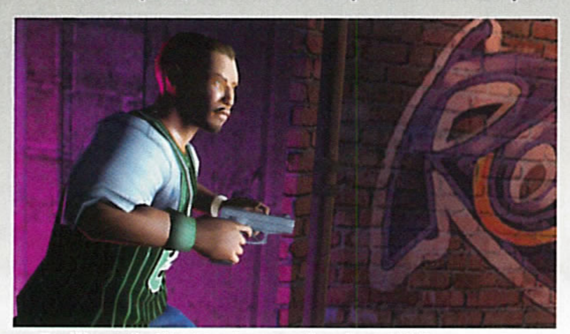
Culture, gènes et râles : C'est un fait, les inspirations ciné de Volition viennent des meilleurs films de gangsters à fort caractère : *Menace II Society* et l'excellent mais confidentiel *American Me*.

Être et paraître...

Outre l'éditeur de personnages qui est d'ores et déjà annoncé comme très complet, la personnalisation de votre avatar lascar semble ne connaître, elle aussi, que peu de limites... Pour cause, à chaque accessoire vestimentaire acheté, vous pouvez décider de la façon de le porter ! Casquette à l'envers, de trois-quarts, chemise entièrement fermée, jambe de pantalon relevée, tout est fait pour favoriser votre côté victime de la mode urbaine. Mieux, lassé de votre look ou décidément trop recherché à votre goût, vous pouvez aussi passer par le bistouri pour changer radicalement de faciès et vous acheter une nouvelle identité !



Pour le clinquant, le cash comme les pruneaux sont acceptés !



Au départ, la dégaine n'est pas des plus stylisée...



À un et demi contre trois, il va falloir la jouer serré de la crosse !



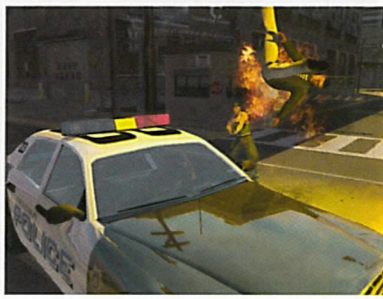
Tant que vous ne créez pas d'incident, personne ne panique.



Si ça bouge encore, c'est que c'est un tort. Achevez-le au sol sans remords !



Le Molotov n'est vraiment pas le genre de cocktail qui laisse de glace...



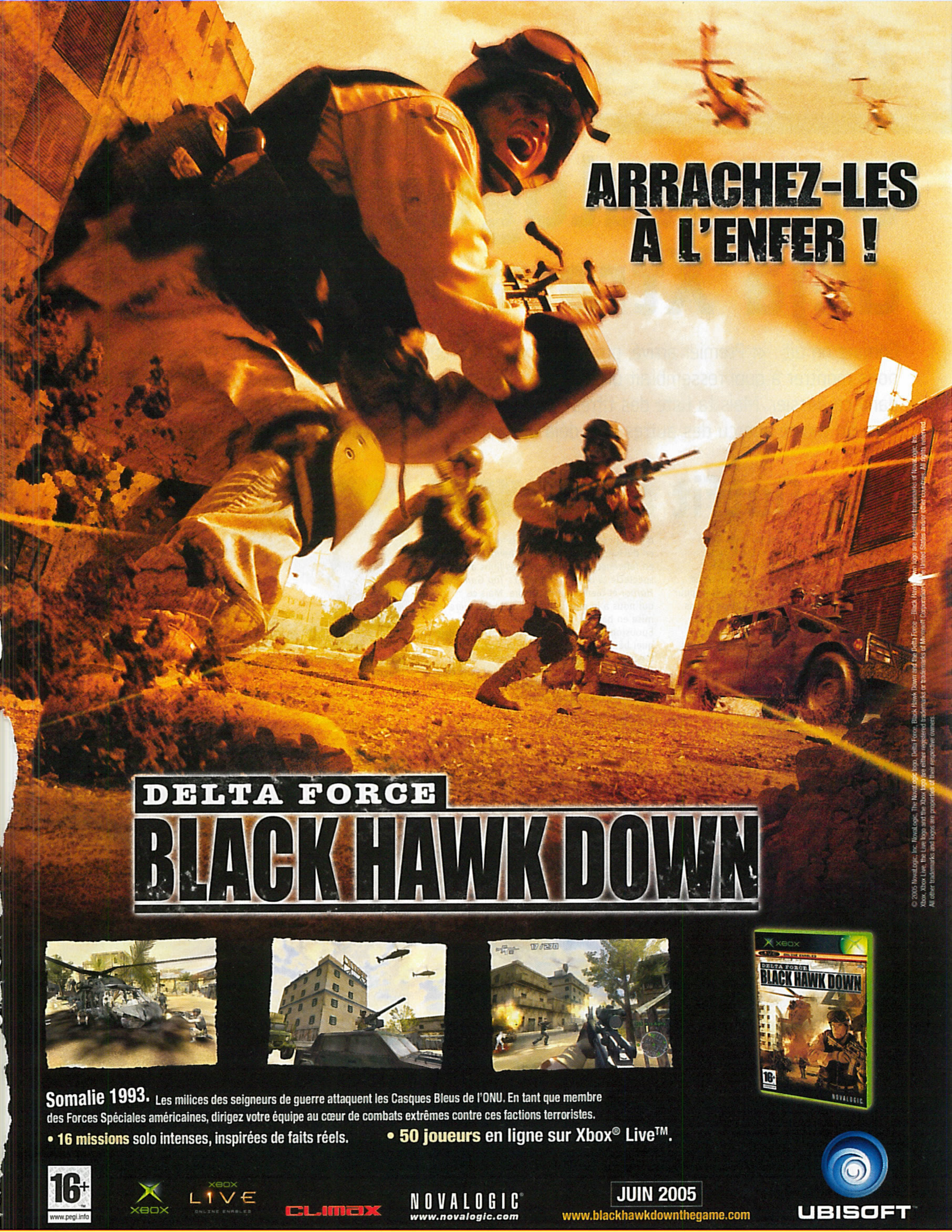
Ombres portées, reflets, transparence, tout est géré en temps réel, tout le temps !



Les forces de l'ordre en plein désordre public. Pas le moment de trop traîner...

» et corps illuminés le temps d'un éclair sorti du canon d'un shotgun, le rendu est non seulement méticuleusement réaliste, mais il est surtout annonciateur d'un niveau d'effets et de détails visuels à échelle jusqu'ici improbables ! Pas de boulettes *time* non plus pour ce qui a trait aux traits esthétiques de l'ensemble : intérieurs, extérieurs, personnages principaux ou centaines de secondaires ont même parfois l'allure et la tenue de cinématiques de premier plan, à la différence que l'on y est entièrement acteur. Interprète privilégié, qui décide lui-même et tout le temps, de la mise en scène clinquante et du déroulement panoramique. Une représentation du genre enfin soignée jusque dans ses moindres aspects où l'action, le paraître et le devenir font enfin réellement cause commune de manière cohérente pour la plus importante de toutes : la nôtre. Un plaisir de jeu présent et constant de tous les côtés, à 360 degrés tout simplement !

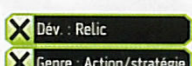
En taule rigide : En langage de prison, *Los Carnales* signifie : les frères. Un phrasé typique des gangs latinos qui s'invectivent souvent avec des termes très « famille ».

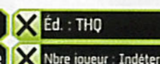

ARRACHEZ-LES
À L'ENFER !
DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN
Somalie 1993. Les milices des seigneurs de guerre attaquent les Casques Bleus de l'ONU. En tant que membre des Forces Spéciales américaines, dirigez votre équipe au cœur de combats extrêmes contre ces factions terroristes.
• 16 missions solo intenses, inspirées de faits réels.
• 50 joueurs en ligne sur Xbox® Live™.
XBOX
DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN
16+
NOVALOGIC
16+
www.pegi.info
XBOX
XBOX LIVE
ONLINE ENABLED
CLIMAX
NOVALOGIC
www.novalogic.com
JUIN 2005
www.blackhawkdownthegame.com
UBISOFT
© 2005 NovaLogic, Inc. NovaLogic, The NovaLogic logo, Delta Force, Black Hawk Down and the Delta Force – Black Hawk Down logo are registered trademarks of NovaLogic, Inc.
Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All rights reserved.
All other trademarks and logos are properties of their respective owners.

Un Catalogue déjà Xtravagant !

Comme on dit : « Premier arrivé, premier servi ». Puisque THQ et Volition ont été les premiers à nous montrer à quoi ressemblait un jeu Xbox 360 en exclusivité, ils ont gagné une place d'honneur dans ce dossier. Mais la liste des titres en développement est déjà longue et prometteuse. Voici un rapide aperçu des autres jeux déjà en préparation à prévoir pour le lancement ou peu après.

The Outfit





Pour être tout à fait honnête, on pensait être vraiment lassé de la Seconde Guerre mondiale. Mais ce nouveau titre en développement chez les Canadiens de Relic Entertainment (développeur très connu sur PC), nous a fait changer d'avis d'un coup. De l'action non-stop en vue à la troisième personne, des choix stratégiques à effectuer entre deux rafales, plusieurs équipes entre lesquelles switcher à la volée, mais surtout une immersion tout à fait unique. Tout d'abord, grâce à un rendu visuel époustouflant et une mise en scène dynamique sans temps mort. Chez THQ, l'éditeur de cette bombe en devenir, on parle de *Bruckheimer's Touch*, en référence au producteur des films à grand spectacle (à défaut de fond...) : *Top Gun*, *Pearl Harbor* et bien d'autres encore. Mais ce qui nous a le plus bluffé sur cette première mise en bouche, c'est le moteur physique. Époustouflant, il permet de détruire n'importe quel bâtiment, d'une infinité de façons, en fonction de l'angle d'attaque d'une roquette. Les *Medal of Honor* et autres *Call of Duty* sur Xbox 1 risquent de nous paraître assez tragiques après une telle démonstration...



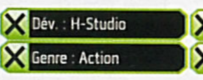
Dans *The Outfit*, c'est le grand spectacle avant tout !

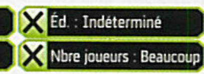




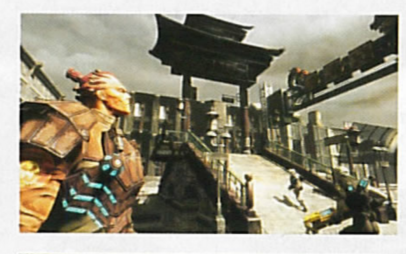


Huxley

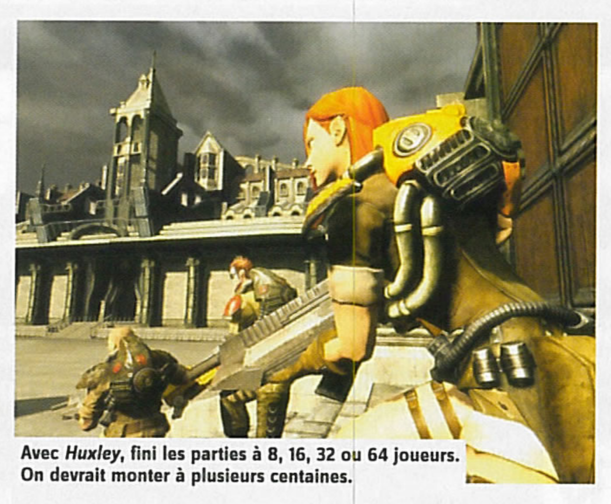




Son look général n'est pas sans rappeler celui de *Phantom Dust*, un jeu original de Microsoft Japon qui n'est pas encore sorti en Europe. Mais nous n'avons pas encore beaucoup d'infos sur ce titre développé par les Coréens de H-Studio. Il devrait néanmoins se présenter comme le premier jeu de tir à la première personne massivement Multijoueur. Comme beaucoup d'autres, il profitera de la puissance délirante du moteur d'*Unreal III*.







Avec *Huxley*, fini les parties à 8, 16, 32 ou 64 joueurs. On devrait monter à plusieurs centaines.

Relic pas antique : Le studio canadien Relic Entertainment a fait son trou sur PC avec des jeux de stratégie novateurs tels que *Homeworld* et *Warhammer*.

Full Auto



Éd. : Sega
Genre : Course
Nbre joueur : Indéterminé

Des caisses surboostées, des environnements destructibles à loisir, des courses effrénées : c'est la promesse de *Full Auto*, un jeu survolté du catalogue next gen déjà bien fourni de Sega. Ici, pas question de compétition à la loyale, chacun pourra carrément (et c'est même conseillé d'ailleurs...) transporter ses armes lourdes préférées pour réduire en charpie la concurrence trop entreprenante.



Peu de chance que vous terminiez les courses en bon état.

Kameo : Elements of Power

Dév. : Rare
Éd. : Microsoft
Genre : Course
Nbre joueur : 1

Le seul jeu à avoir connu trois générations de consoles... Vu comment Rare peaufine ses titres, celui-là sera certainement très abouti ! Blague à part, son passage sur 360 l'a rendu encore plus impressionnant : les créatures à l'écran se comptent littéralement par centaines ! À signaler la disparition de tout élément RPG, *Kameo* donnant maintenant dans l'action pure. Il fera partie de la première vague et n'aura aucun mal à convaincre tous les publics avec ses graphismes incroyablement détaillés et la variété de ses challenges.





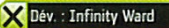
Il est maintenant possible de voir son héroïne en transparence.

On est bien loin des premières versions de *Kameo* sur GameCube.

Des centaines de persos à l'écran. Et tout ça sans aucun ralentissement !

Record ? Après avoir été dévoilé sur GameCube, puis relooké sur Xbox, *Kameo* s'attaque finalement directement à la 360. Après le retard qu'il a pris, il a intérêt à être monstrueux...

Call of Duty 2



Dév. : Infinity Ward | Éd. : Activision
Genre : Doom-like | Nbre joueur : Indéterminé

Après avoir connu un grand succès commercial, la série phare d'Activision se poursuit sur 360 ! Ce titre fera certainement partie du line-up de lancement de la console : son moteur graphique surpuissant permet d'afficher des bataillons entiers de combattants et de véhicules sans la moindre anicroche. Vous prendrez le contrôle de la destinée de quatre soldats engagés dans des missions inspirées de faits historiques.
Il sera possible, via le système Battle Chatter, de donner des ordres à ses coéquipiers via le casque-micro !





Encore plus de véhicules à l'écran pour plus de réalisme !





Des effets de fumée sans équivalent aujourd'hui.

Tomb Raider

Dév. : Crystal Dynamics | Éd. : Eidos
Genre : Action/aventure | Nbre joueur : 1

Lara Croft va encore faire parler d'elle ! Son arrivée sur Xbox 360 lui permettra d'être encore plus belle, encore mieux animée et d'arpenter des environnements de jeu encore plus vastes. Les Américains de Crystal Dynamics savent qu'ils sont attendus au tournant par les très nombreux fans de la belle Anglaise. Ils n'ont pas droit à l'erreur, mais vu leurs brillants états de service (la saga *Soul Reaver* et plus récemment *Project : Snowblind* sur Xbox), nous ne nous faisons pas trop de souci pour eux... et pour elle !

Un come-back fracassant pour Lara ? Ou devra-t-elle se reconvertir comme d'autres dans la télé-réalité ?

Drapeau rouge : Ne pas confondre *Call of Duty 2* sur 360 avec *Call of Duty : Big Red One* prévu sur Xbox. Sur l'écran, il ne devrait pas y avoir de confusion possible.



Test Drive Unlimited

Préparez-vous à faire chauffer le moteur de votre future Xbox. Vérifiez l'adhérence de vos pouces sur le pad, Test Drive va cramer l'asphalte à 360 degrés !

Texte : Fabien




Dév. : Eden Games | Éd. : Atari
Genre : Course | Nbre joueur : Indéterminé

Synonyme jusqu'ici de vision paradisiaque, Hawaï va devenir la destination rêvée du pilote qui sommeille en chacun de nous. Modélisée à partir de vues aériennes et de photos prises sur le terrain, un habitué s'y retrouverait comme dans son propre tiroir à chaussettes. Réplique topographique exacte du cinquantième état américain, la modélisation d'Hawaï n'a subi qu'une seule concession. Sur les 3 000 miles de route, seul un tiers a été retenu pour son intérêt. Un tiers, cela ne représente pas moins de 1 609 km de bitume mis bout à bout ! Imaginez qu'il vous faudra plus de deux heures pour traverser l'île... Et en deux heures, il est fort probable que vous croisiez un énergumène en train de brûler de la gomme à un feu rouge. Rien de tel pour échauffer votre esprit de compétition ! Entièrement tourné vers le *Live*, le offline devient désormais anecdotique. Chaque bolide rencontré appartiendra à un autre joueur. Il suffira d'un appel de phare et d'une réponse similaire de votre adversaire pour que la course démarre. Le provocateur placera la grille de départ sur la carte et l'autre la ligne d'arrivée. En deux secondes, vous lutterez comme deux inconscients sur le parcours avec les règles de votre choix. Il pourra s'agir d'une poursuite du type « chat et souris », d'une course où il sera interdit de descendre en dessous d'une certaine vitesse, ou encore atteindre des objectifs comme faire frémir un radar de la police d'état.
Pour mettre du piment, les mises de vos paris récompenseront le vainqueur. Des crédits pourront être joués, et même des véhicules ! Il ne sera donc même pas obligatoire de passer son temps à piloter pour trouver un intérêt à *TDU*. Celui-ci ira bien plus loin que n'importe quel jeu de course conçu jusqu'ici. Vous pourrez créer un club perso, de marque (réservé par exemple aux inconditionnels d'Aston Martin) pour participer à des interclubs. La gestion de son garage (améliorations des pièces de ses véhicules, ventes de bolides par petite annonce) et l'organisation des courses pourront suffire aux esprits leaders.
Que les compétiteurs nés se rassurent, du challenge, ils en auront ! Les meilleurs, selon un système de classement, seront même conviés à entrer dans le cercle très fermé des clubs nationaux pour participer à de véritables championnats ! Le must c'est que vous serez prévenu sur votre pager. Les courses pourront être annoncées sur de véritables radios captées en direct par votre poste...
Si *Test Drive Unlimited* décoiffe déjà par sa réalisation, il affirmera d'autant mieux sa suprématie avec son contenu gonflé d'idées novatrices. Le temps de l'E3 et on vous en reparle encore plus en détail !

Xtra

AU VOLANT

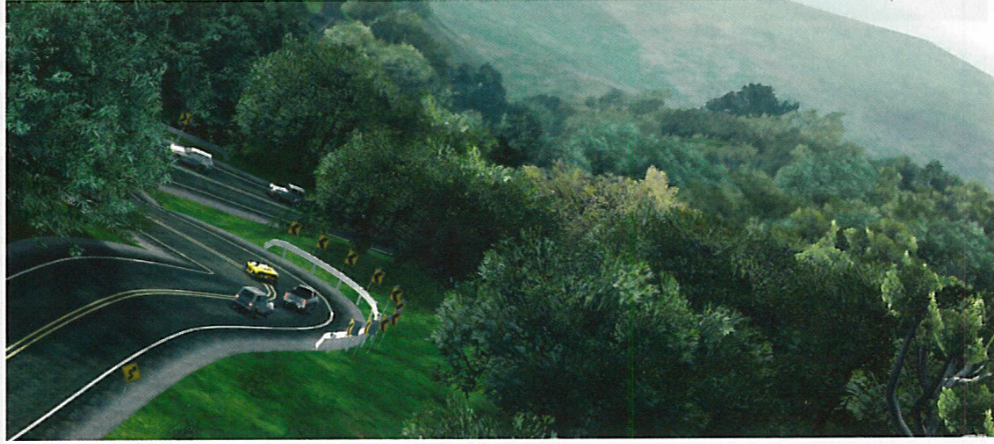
Les plus anciens doivent se souvenir de la vue intérieure des tout premiers *Test Drive*. *TDU* ira bien plus loin ! Outre les nombreuses caméras externes, celle qui vous placera au volant vous laissera tourner la tête sur 180°. À l'intérieur, tous les accessoires seront fonctionnels. On pourra même conduire en regardant par une fenêtre latérale, histoire de narguer un concurrent !

Que des bonnes idées ! Fred imagine déjà la Haute-Garonne servant de terrain de jeu pour un futur add-on. Stéph verrait plutôt Madagascar et quant à Berreb, il se contenterait du 17e parisien.

Zones urbaines

Les bâtiments ne seront pas ici de simples arguments visuels. De nombreuses boutiques vous ouvriront leurs portes pour que vous puissiez y dépenser vos crédits. Outre des concessionnaires qui vous laisseront essayer leurs nouveaux modèles, vous pourrez aussi personnaliser votre avatar en lui achetant les plus belles chemises hawaïennes... ou autres. Mieux encore, il faudra penser à changer de maison pour posséder un garage digne de ce nom !





↑ Le tracé sinueux de certaines routes obligera à jouer des reprises.



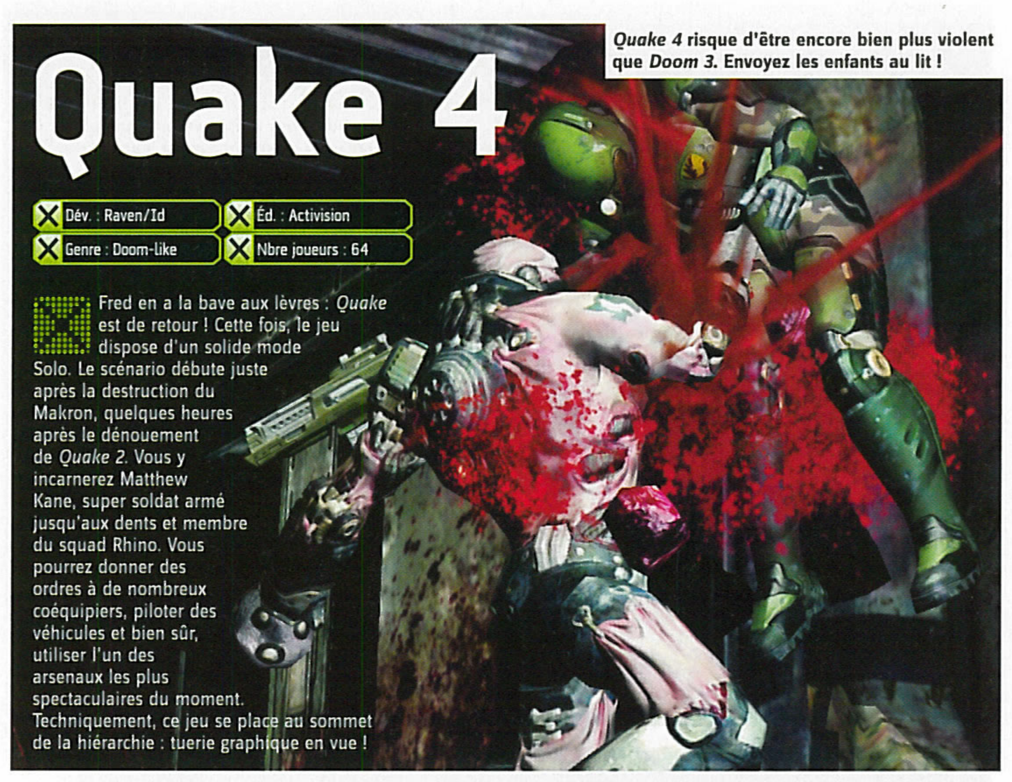
↑ Le souci du détail ira jusqu'à la possibilité de baisser les vitres.



↑ Quand le vent soufflera... les arbres frémiront avec réalisme.

Gage de qualité : L'équipe d'Eden Games amène avec elle toute l'expérience acquise sur les V-Rally. De quoi éviter tous les nids-de-poule inhérents au développement d'un jeu aussi ambitieux.

Quake 4



Quake 4 risque d'être encore bien plus violent que *Doom 3*. Envoyez les enfants au lit !

Dév. : Raven/Id | Éd. : Activision | Genre : Doom-like | Nbre joueurs : 64

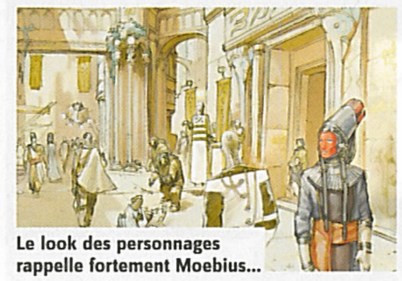
Fred en a la bave aux lèvres : *Quake* est de retour ! Cette fois, le jeu dispose d'un solide mode Solo. Le scénario débute juste après la destruction du Makron, quelques heures après le dénouement de *Quake 2*. Vous y incarnerez Matthew Kane, super soldat armé jusqu'aux dents et membre du squad Rhino. Vous pourrez donner des ordres à de nombreux coéquipiers, piloter des véhicules et bien sûr, utiliser l'un des arsenaux les plus spectaculaires du moment. Techniquement, ce jeu se place au sommet de la hiérarchie : tuerie graphique en vue !

Omikron - Karma



Dév. : Indéterminé | Éd. : Quantic Dream | Genre : Action/RPG | Nbre joueur : Indéterminé

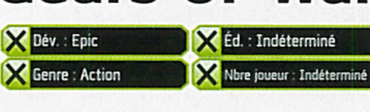
Ambiance cyber addictive, scénario noir et rebondi, David Bowie en guest pop star planétaire, mais technique moins aboutie, *Omikron : The Nomad Soul* sur consoles anciennes génération et PC avait divisé les goûts, mais pas les envies. Pour ce volet supplémentaire, pas forcément suite directe, ces dernières devraient trouver écho. Immersion travaillée, liberté de changer de corps, de véhicules, de rapports amicaux ou non avec les autres persos, le monde gigantesque et ouvert de ce prochain jeu multigenres sera, sans doute, un vivier d'ambitions et de créations inédites en termes de jouabilité !



Le look des personnages rappelle fortement Moebius...



Gears of War



Dév. : Epic | Éd. : Indéterminé | Genre : Action | Nbre joueur : Indéterminé

Attention, celui-là va faire mal, très mal... C'est l'archétype même du jeu qui ébranlera le plus blasé des joueurs ! Epic est en train de mettre au point l'une des *killer-apps* de la 360 : visuellement, vous allez prendre une claque qui va vous faire tilter la rétine. Ce jeu d'action futuriste, pouvant se jouer aussi bien en vue FPS qu'en troisième personne, vous fera prendre le contrôle d'un escadron de Marines en guerre contre de gigantesques monstres biomécaniques sur des planètes ravagées par les conflits.



C'est le genre de mauvaise rencontre que vous risquez de faire dans *Gears of War*.

Perfect Dark Zero



Dév. : Rare | Éd. : Microsoft | Genre : Doom-like | Nbre joueurs : 64

L'autre titre de Rare, tout aussi attendu que *Kameo*... Oubliez les petites fées dans un univers pastel et souhaitez la bienvenue à Joanna Dark, une espionne aussi létale que séduisante. Armes futuristes, niveaux gigantesques, gadgets vicieux, les fondamentaux du grand hit sont là. Ce jeu de tir nerveux permettra des parties jusqu'à 64 joueurs simultanément en *Live* : du jamais vu sur console ! Lui aussi sera disponible dès le lancement de la machine : va-t-il réussir à nous faire oublier *Halo* ?



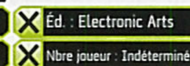
Encore le retour d'un grand classique de chez Rare qui se sera fait vraiment attendre.

Ça bouge : En fouillant un tout petit peu sur le Net, vous trouverez certainement la première vidéo du *Madden* next gen, le premier jeu 360 qui a été véritablement révélé aux yeux du public en avril.

EA Sports

Dév. : Electronic Arts — Éd. : Electronic Arts
Genre : Sport — Nbre joueur : Indéterminé





Compétiteurs redoutés et redoutables, les jeux EA Sports commenceront a priori leur saison respective dès l'entrée en jeu de la Xbox 360 ! Bien entendu, cela concerne toute la gamme, et les premiers screens et vidéos de *Tiger Woods*, *Madden* et *NBA Live* ont réellement de quoi agiter tous les shorts et âmes sportives, tant la qualité graphique paraît dopée. Quant aux pronostics pour le *Live*, les bookmakers sont rassurés : les titres seront jouables en ligne. Il ne reste plus qu'à espérer que ce service désormais indispensable atteindra les côtes européennes...



Fans de musculeux en armure de guerre sportive : jouez enfin à la réalité.



Avec un rendu pareil, nul doute que le golf paraîtra moins austère...

Dans l'ombre

Pas encore d'images pour eux pour le moment, mais nous pouvons déjà vous dire que *Battlefield 2*, *Scarface*, *Halo 3*, *King Kong*, *NBA 2K6*, *Tony Hawk's American Wasteland*, *Dark Sector*, *Infraworld* (par les développeurs de *Nomad Soul*) et *Project Gotham Racing 3* sont déjà dans les rails.



Oblivion

Dév. : Bethesda — Éd. : Take 2
Genre : RPG — Nbre joueur : 1

La ludothèque de la 360 mettra l'accent sur les jeux de rôles ! La suite du fameux *Morrowind* est d'ores et déjà en chantier chez Bethesda. Le système promet une grande richesse, notamment grâce à un système d'intelligence artificielle qui permettra aux personnages non joueurs de s'adapter à votre comportement. Techniquement, Bethesda vise le sommet de la hiérarchie avec une animation plus élaborée et des effets lumineux dernier cri. Bref, tout pour devenir la référence des jeux de rôles solo sur 360.





Un jeu à la *Morrowind* en plus vaste et plus beau ? Que demander de plus ?

Le Parrain

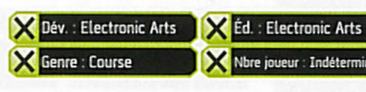


Dév. : Electronic Arts — Éd. : Electronic Arts
Genre : Action/aventure — Nbre joueur : Indéterminé

Se servir, se protéger, mais surtout tout faire dans l'excès pour devenir à votre tour le parrain de New York, la vie d'affranchi chez les Corleone prône mauvais esprit et code d'honneur ! Extorsion, chantage, braquage et assassinat, tout est bon pour vous pour monter dans la hiérarchie mafieuse et descendre le plus d'ennemis... Voulu très réaliste visuellement et prêt à profiter sans états d'âme des capacités de la Xbox 360, ce jeu d'action/aventure à la mise en scène travaillée semble ne laisser qu'un seul choix : celui de rejoindre la grande famille du crime !

Rendu de Don Vito saisissant ! Brando quasiment ressuscité.

NFS : Most Wanted



Dév. : Electronic Arts — Éd. : Electronic Arts
Genre : Course — Nbre joueur : Indéterminé

Sans cesse à la poursuite d'une reconnaissance pas uniquement limitée aux fétichistes du tuning, la série *Need for Speed* fait presque un virage forcé pour embarquer un maximum d'adeptes. Outre une esthétique carrément bien carénée jusque dans les moindres reflets de carrosserie, ce nouvel appel à l'incivilité routière embraye aussi sur une gestion plus interactive de la réputation. Renommée envers les autres concurrents ou la police, offline et sur le *Live*, qui rendra les courses poursuites terriblement plus acharnées et stressantes, au point d'avoir à recourir à des stratégies élaborer pour semer ses poursuivants... et peut-être la concurrence.



Ça ne sert à rien, mais c'est magnifique : les reflets à l'excès.

Multi : *Ghost Recon 3* ne coupera pas à son légendaire mode Coopératif, tant en écran partagé que sur le *Live*. Et les autres modes Multijoueur devraient atteindre une richesse d'option inégalée.

Ghost Recon 3

- Dév. : Ubisoft
- Éd. : Ubisoft
- Genre : Action/stratégie
- Nbre joueurs : 1 ou 2

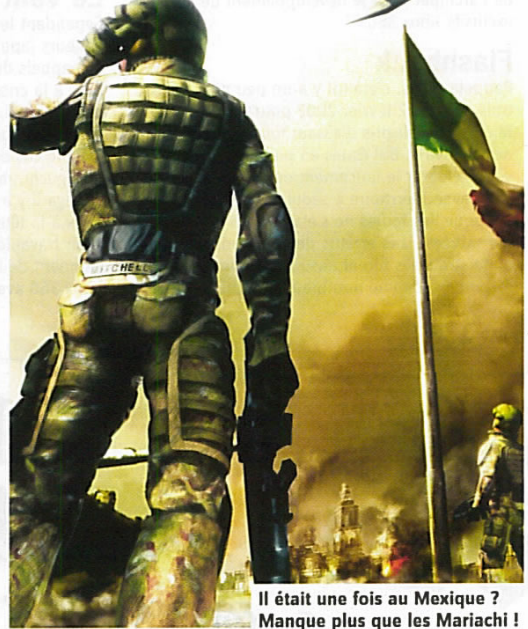
Ubisoft ne pouvait manquer d'annoncer l'un de ses titres phares dans le catalogue de la Xbox 360. Quand on connaît le succès de la série *Ghost Recon*, particulièrement aux USA, on ne s'étonne guère de ce choix. Et puis, il était temps de sortir l'action tactique de ses maniérismes ! Par chance, la puissance de la nouvelle machine de Microsoft va donner un peu d'air frais au genre : nous sommes cette fois-ci en 2013 au Mexique, alors que les militaires viennent de tenter un putsch sur la capitale, au moment où le président recevait ses homologues du Canada et des USA. Double mission, donc : sauver la démocratie en Amérique Centrale et, surtout, sortir votre propre président de là ! Pour ça, meilleurs encore que Snake Plissken, les Ghost ont fait peau neuve. Désormais, ils disposent d'une technologie satellite de pointe, ce qui leur permet d'utiliser des drones de reconnaissance, de lancer des attaques aériennes, voire de commander à d'autres équipes présentes ailleurs sur le terrain, indépendamment de vos hommes. Le tout avec retour caméra, s'il vous plaît ! En termes d'interface, tout ceci se fera aussi simplement que par le passé, à l'aide d'un pointeur intelligent. On peut donc compter sur du jamais vu en terme d'immersion, d'autant que la mémoire vidéo de la Xbox 360 permet ici un tour de force incroyable : aucun chargement ne viendra jamais interrompre la campagne ! À tout moment le jeu sera fluide, durant les vingt heures passées à traverser Mexico en guerre, l'une des plus grandes villes du monde. Ça laisse rêveur et ce sera bientôt une réalité !



Dans l'interface et l'équipement des Ghost, on sent tout de suite l'évolution technologique !



Les graphismes superbes évoquent une version next gen de *Full Spectrum Warrior*.



Il était une fois au Mexique ? Manque plus que les Mariachi !

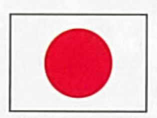

Votre officier contrôlera jusqu'à 3 ou 4 hommes à la fois dans son propre escadron.

Un premier survol déjà conséquent, pas vrai ? Chacun devrait trouver son bonheur et une raison d'espérer que la fin d'année arrive très vite. En page 44, vous retrouverez Condemned, un autre projet très prometteur que nous avons pu découvrir en avant-première chez les développeurs de Monolith. Mais c'est surtout dès le mois prochain que la folie va s'amplifier, une fois que tous les éditeurs auront lâché leurs annonces à l'E3, le plus grand salon de jeu vidéo du monde qui se déroule à Los Angeles du 18 au 20 mai.

Caméra : *Ghost Recon 3* se jouera essentiellement en vue à la troisième personne, même si



Brelan d'as pour un joker



Microsoft savait que ça serait dur et que beaucoup de chemin reste à parcourir pour conquérir le Japon, mais la tendance semble s'inverser maintenant. Peu d'éditeurs nippons se sont vraiment foulés sur Xbox, même si tous ou presque reconnaissent les qualités techniques de la machine. Mais d'autres, comme Tecmo avec *Ninja Gaiden* et la série des *Dead or Alive*, ont montré la voie. *Pro Evolution Soccer*, *Panzer Dragoon* et d'excellents titres de From Software (*Otogi*, *Metal Wolf Chaos*) font aussi honneur à cette première génération de machines. Pas de doute que d'autres suivront. D'autant que Microsoft, loin de se reposer sur l'idée d'un hypothétique miracle, s'associe à l'élite des concepteurs de l'archipel pour le développement de jeux exclusifs Xbox 360.

Flashback

Rappelez-vous, c'était il y a un peu plus de trois ans, le 22 février 2002 pour être précis. Microsoft avait pris d'assaut tout le quartier de Shibuya et Bill Gates en personne était venu célébrer le lancement de la Xbox sur ce nouveau territoire à séduire. Déjà à l'époque, les foules ne s'étaient pas vraiment déchaînées... Les erreurs de communication et de stratégies furent ensuite unanimement reconnues comme nombreuses et mémorables (de la représentation de la maison japonaise sur les pubs, aux développements de jeux comme *Kakuto Chojin* ou *Nezumix*, en passant par l'incursion ratée de la mascotte *Blinx*, le chat aux moustaches un peu roussies...). Heureusement que la Team Ninja de Tecmo avait démontré de suite que les studios japonais pouvaient faire plus que bien quand ils s'en donnaient la peine avec une machine aussi douée que la Xbox. Mais il faut se rendre à l'évidence : hormis quelques titres hors normes comme le fameux *Steel Battalion*, *Panzer Dragoon Orta*, *Jet Set Radio* ou des rééditions online de séries aussi mythiques que *Street Fighter*, le Japon a rarement été le fournisseur officiel des plus belles perles de la Xbox.

Le vent tourne ?

Cependant les temps changent, et certains éditeurs japonais ne sont pas restés insensibles aux appels de rapprochements de Microsoft. Face à la crise traversée par l'industrie du jeu dans le pays, de nombreux développeurs ont décidé de quitter les navires à la dérive. C'est le cas de Yoshiki Okamoto et Tetsuya Mizuguchi, respectivement éclipsés de Capcom et Sega il y a deux ans. Aujourd'hui tous les deux à la tête de leur propre studio, et après avoir travaillé sur PSP, PS2 et NDS, il n'est pas étonnant de les voir se lancer dans l'aventure Xbox 360 avec de toutes nouvelles ambitions.

Xtra



À L'ARRACHE !
Alors que nous bouclons cette dernière page du mag, le nom du premier jeu du Studio Mistwalker vient tout juste de tomber. Comme on pouvait s'en douter, *Blue Dragon* sera un RPG designé par Akira Toriyama, le fameux créateur de *Dragon Ball*, *Fly* et de l'univers de *Dragon Quest*. Quand on connaît la folie suscitée par ce dernier au Japon, on se dit que l'histoire est toute prête à basculer...

Quand vous entendez les noms *Final Fight*, *1942*, *Street Fighter*, ainsi que les toutes dernières bombes Capcom ? Vous nous dites... Oui, gagné ! Okamoto, une véritable légende vivante, l'équivalent de Miyamoto chez Capcom. Tetsuya Mizuguchi est lui entré chez Sega en 1990. *Sega Rally*, *Rez*, la série des *Space Channel*... Déjà un joli palmarès pour ce créateur un peu barré qui adore explorer de nouveaux horizons et qui semble avoir le rythme dans la peau.
Mais ce n'est pas tout. Hironobu Sakaguchi, le géniteur de *Final Fantasy* (qui a sauvé SquareSoft d'une mort certaine en 1987 avant de les avoir presque coulés avec le film) a lui aussi fondé son propre studio, Mistwalker, qui développera des jeux dédiés à la Xbox. Quand, en plus, on sait qu'il vient de s'adjoindre les services d'Hideo Minaba (*FFIX*, *FFXII*, *FF Tactics*) et de Nobuo Uematsu (le compositeur de référence de Square pendant plus de vingt ans), on ne peut qu'être très confiant sur ce que nous réserve l'avenir des productions *made in Japan*. Sega, le très prometteur From Software, et bien sûr Tecmo sont déjà dans la ronde. Sans oublier que de nombreux éditeurs (Konami, Capcom, Namco...) profiteront de l'E3 pour annoncer leurs premiers titres Next Gen. Pas de doute, la Xbox 360 sera rapidement à l'honneur. Que des bonnes nouvelles donc pour les fans de RPG et autres titres dont les Japonais ont le secret. Eh oui, il en reste !

1 ♥ Okamoto Yoshiki 44 ans

- Rentre chez **Capcom** en 1983
- Crée **Flagship** en 1998
- Aujourd'hui à la tête de **Game Republic**
- A travaillé sur : *1942*, *Final Fight*, *Street Fighter*...



1942 — Street Fighter II

1 ♣ Mizuguchi Tetsuya 40 ans



- Rentre chez **Sega** en 1990
- Aujourd'hui à la tête de **Q Entertainment**
- A travaillé sur : *Sega Rally*, *Space Channel 5*, *Rez*, *Lumines*...



Space Channel 5 — Rez

1 ♦ Hironobu Sakaguchi 43 ans

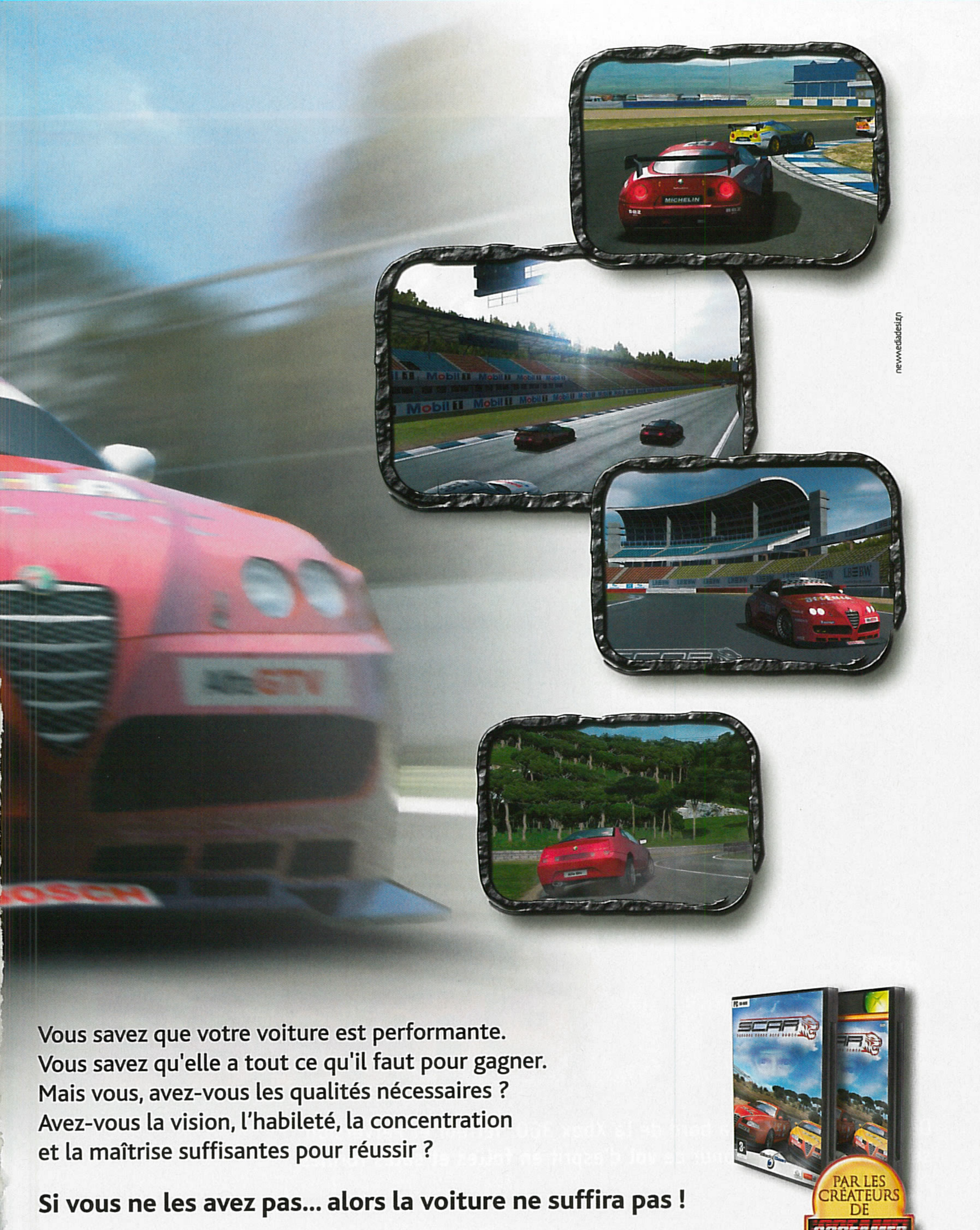



- Entre chez **SquareSoft** en 1983
- Aujourd'hui à la tête de **Mistwalker**
- A travaillé sur : *Death Trap*, *King's Knight*, *Chrono Trigger*, la série des *Final Fantasy*...



Final Fantasy VI — Chrono Trigger

Bigger and bigger : La société Bandaï (détentrice des droits de *Dragon Ball* ou *Les Chevaliers du Zodiaque*) vient d'annoncer sa fusion avec Namco (*SoulCalibur*, *Dead to Rights*...)



Vous savez que votre voiture est performante.
Vous savez qu'elle a tout ce qu'il faut pour gagner.
Mais vous, avez-vous les qualités nécessaires ?
Avez-vous la vision, l'habileté, la concentration
et la maîtrise suffisantes pour réussir ?
Si vous ne les avez pas... alors la voiture ne suffira pas !
SCAR
PAR LES CRÉATEURS DE
SCREAMER
newmediadesign



Condemned

Descente aux enfers à bord de la Xbox 360. Terreur et Perversion seront vos hôtesses pour ce vol d'esprit en folles et sales formes.

Courage : Les journalistes sont de grands enfants... Chez Monolith, pendant la démo du jeu, on n'entendait que le son de nos respirations crispées. Et pourtant nous étions une bonne dizaine !



Le coup de crosse dans les dents demeure une valeur sûre.



Ethan Thomas va devoir apprendre à vivre avec la peur au ventre !

Texte : Jean-François Mariotti

Dév. : Monolith | Éd. : Sega | Genre : Action/aventure | Nbre joueur : 1

Comment concevoir un jeu à l'odeur de soufre dans une cité balayée par les parfums de l'océan et la lumière vive du Pacifique ? C'est un peu la question que se pose le journaliste taquin quand il met le pied pour la première fois à Seattle, dans l'espoir de mettre la main sur le gros projet actuel de Monolith : *Condemned*, pour Xbox 360 s'il vous plaît ! Pas facile d'imaginer un titre à la réputation d'emblée très sombre dans un environnement réputé pour être la plus tranquille des grandes cités américaines. Et pourtant... En se tordant un peu le cou, il est possible d'apercevoir les montagnes du Canada, au-dessus de Vancouver, la ville qui accueillit les tournages des *X-Files* et de *Millenium*. Une référence qu'on ne peut pas s'empêcher de garder en tête quand on écoute les développeurs de Monolith égrener les qualités diaboliques de leur bébé. Le premier produit à combiner les vertus d'un Doom-like, d'un survival-horror et d'une enquête policière ? Le tout dans un univers proche de *Seven* ou du *Silence des Agneaux* ? Le pitch a de quoi motiver la curiosité, mais on en a vu d'autres... Alors on attend gentiment de savoir ce que la bête a dans le ventre, et en quoi elle prétend faire la différence. Et on ne tarde pas à l'apprendre... ça oui. Pour tout vous dire, on en apprend très vite beaucoup plus qu'on ne le souhaiterait, et on sort de cette grande salle de présentation un peu plus blême qu'à l'arrivée. *Condemned* - condamné - nous dit le titre... Mais qui cela désigne-t-il ? Le personnage principal ? L'immonde serial killer qu'il nous faudra traquer ? Ou le joueur, tout simplement, le pauvre joueur, traumatisé d'avoir mis les pieds dans les zones les plus nauséabondes de la folie humaine ?

Portrait d'un serial killer

Il sera donc question de tueur en série dans *Condemned*. Soit, le thème est à la mode. Au cinéma surtout, puisque jusqu'à présent le jeu vidéo ne s'est pas encore précipité en masse sur le filon. Un thème trop »

Parcours : Monolith est connu pour avoir sorti d'excellents titres sur PC. Notamment la formidable série des *No One Lives Forever*, un Doom-like parent de l'univers d'*Austin Powers*.

Profession : profiler...

Parfois, les hallucinations d'Ethan Thomas lui seront fort utiles. Après avoir accumulé certains indices, les éléments de l'enquête se mettront en place sous ses yeux, un peu comme dans les séries *CSI* ou *Millenium* (oui, encore !). Il verra alors des scènes telles qu'elles se sont sans doute passées sur les lieux du crime. Mais là encore, une partie de ces visions relèvera de l'imagination pure : par exemple, le tueur apparaîtra sous un jour monstrueux, grotesque, inhumain. Et jamais vous ne connaîtrez son visage réel avant de parvenir à l'appréhender... peut-être !



↑ Le visage du tueur demeurera longtemps un pur fantasme.



↑ La violence graphique ne sera jamais gratuite, mais toujours traumatisante !

>> adulte, sans doute ? Mais cette dimension mature, c'est justement ce qui excite les gars de Monolith. Ici, à première vue, on nage en plein épisode de *Millenium* : un assassin multiplie les crimes atroces pendant que le principal enquêteur, l'agent Ethan Thomas du FBI, est mis à pied. La raison ? Un indice découvert le lie directement à l'un des meurtres... Et notre personnage de s'enfoncer dès lors dans une quête personnelle qui va l'emporter loin au-delà du rideau flou de la démence. Une descente aux enfers de 24 heures non-stop, sans un instant pour se reposer ou reprendre son souffle. Gageons que cette affaire achevée, l'agent Thomas ne sera plus jamais le même.

Et nous, alors ? La question n'est pas purement rhétorique, puisque la problématique qui anime le titre est, de l'aveu même des développeurs : qu'est-ce qui fait qu'un homme devient un serial killer ? Qu'est-ce qui fait qu'un jour on franchit la ligne qui sépare un individu ordinaire d'un sociopathe ? Eh oui, *Condemned* ne sera sans doute pas votre shooter habituel, et la trouille ici se mesurera à autre chose que des effets faciles et des visuels gore à gogo. Fans de *Doom 3*, poursuivez votre chemin ! En revanche, chez Monolith, on ne cache pas une certaine admiration pour *Silent Hill* et sa terreur psychologique. Reste à justifier dans ce contexte le choix de la vue subjective, généralement attribuée à des titres nettement plus bourrins. Pourtant, au-delà des conventions habituelles, il faut bien reconnaître qu'en termes d'immersion, on peut difficilement faire mieux que cette perspective-là. D'autant que *Condemned* fait partie de ces aventures qui jouent beaucoup sur la claustrophobie. 70 % des environnements seront donc des intérieurs lépreux, au look tellement infâme qu'il vous semblera réellement

Xtra

Détail porteur... Aucun inventaire ne viendra perturber l'aventure : ici, vous ramasserez une arme, et vous la garderez en main tant qu'elle ne sera pas épuisée ou brisée. À moins que vous ne trouviez mieux entre temps, et que vous ne fassiez l'échange.

Géographie : Seattle est vraiment, mais alors vraiment une ville calme. Ceci dit, nous avons visité la chapelle ou Bruce Lee fut incinéré, devenue depuis un bar branché (mais vide...).



Monstruosités pseudos humaines enveloppées dans du latex transparent pour ramper plus vite : l'influence de *Silent Hill* saute ici aux yeux !



Malgré l'acharnement bestial des tueurs en série, certains conservent des traits de caractères humains. Les plus vils et vicieux évidemment par contre...



N'hésitez pas à frapper ! Ce n'est plus une femme normale...

>> en renifler la puanteur nauséeuse. Mais surtout, c'est dans le corps d'Ethan Thomas qu'on se sentira très vite enfermé. Ce brave Ethan et sa quête de justice, ses démons, ses doutes, ses hallucinations...

L'art du cauchemar...

Oui, des hallucinations. Du genre très flippant. Un peu comme si on se réveillait en pleine nuit pour découvrir Fred au-dessus du lit, nu, brandissant à pleines mains son gros poignard d'un sourire torve. Ça fait peur, hein ? Eh bien dans *Condemned*, c'est monnaie courante, et jamais limité aux seules cinématiques. Ici, on se bat contre des ennemis parfois imaginaires (parfois seulement...), et l'on voit souvent des atrocités invisibles aux yeux des autres.
C'est le prix à payer pour cette plongée au cœur de la démence. Pourtant, tout ne sera pas de l'ordre du psychologique et du fantasme morbide, loin de là. Si l'ambiance est un point essentiel de *Condemned*, les rouages ludiques se déploient eux sur les modes de l'investigation et de l'affrontement mortel. Ainsi, lorsque l'aventure nous convie à une enquête sur une durée de 24 heures, elle le fait dans les pires quartiers de cette ville imaginaire. C'est là que vous aurez à récolter les preuves suffisantes pour suivre le tueur au plus près de ses exactions. Et dans cette tâche ardue, la violence seule ne sera pas suffisante. Le joueur disposera donc de tout un attirail high tech, tant pour repérer que pour collecter et analyser les indices : des outils de détection par ultraviolets ou laser, un spectromètre des résidus de gaz, un scanner 3D, un appareil photo numérique... Il sera même possible d'analyser la composition chimique d'un élément. Et en permanence votre fidèle équipière vous tiendra au courant par radio des rebondissements de l'affaire. Le syndrome Mulder - Scully ? Mais attention, comme dans un bon épisode des *X-Files*, le rythme demeurera une priorité : à chaque instant, alors que vous examinez tel recoin

Nostalgie : les exemples de bons jeux horrifiques en vue FPS sont rares. On citera tout de même le très bon *Undying* sur PC, jadis scénarisé par l'écrivain Clive Barker.

Les joies de la vie urbaine

Les graphistes s'en sont donnés à cœur joie sur le sordide et puant : regardez donc ces images de quelques-uns des environnements du jeu. Par certains égards, *Condemned* rappelle le jeu de rôles papier *Kult* : on y trouve les mêmes cités désespérées et hantées par des hordes de malades mentaux.



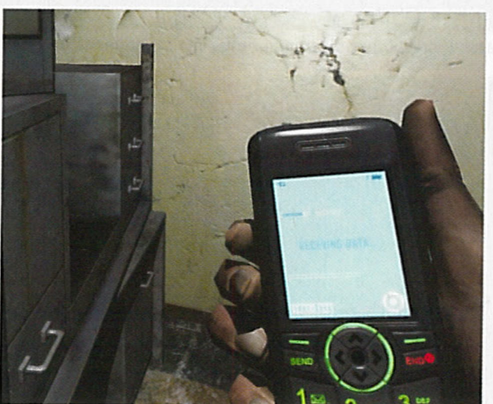
↑ Peut-on imaginer que ce lieu ait pu abriter un jour des humains décents ?



↑ Cet immeuble de bureaux a connu des jours meilleurs...



↑ Vos outils de détection sont au moins aussi importants que vos armes.



↑ Votre seul contact avec le monde extérieur : ce téléphone cellulaire.

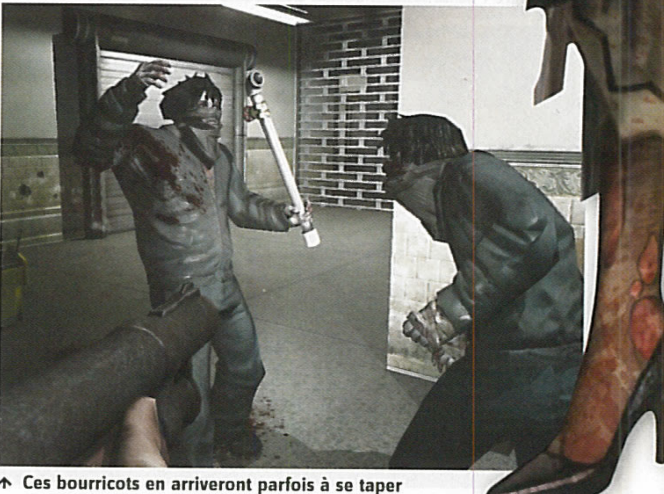


↑ Une simple porte vitrée vous garde de ce maniaque... pour l'instant !

>> infect du jeu, le pire pourra vous tomber sur la tête. Dans *Condemned*, on n'est jamais vraiment à l'abri. Mais après tout, combien de temps Hercule Poirot aurait-il tenu dans une grande ville américaine ? Ethan Thomas, lui, malgré ses diplômes de criminologie, ne dédaigne heureusement pas manier le flingue, voire pire !

La chair dans tous ses états

Des armes ? Des affrontements en vue subjective ? Là, il en est parmi les intégristes du survival-horror pour s'inquiéter à nouveau. Certes, on croisera plus souvent qu'à son tour des lunatiques, ces étranges habitants des pires taudis urbains. À peine humains - de moins en moins à mesure que vous progresserez dans l'effroi. Mais sont-ils réellement là, ces fous sanguinaires ? Ou naissent-ils de l'imagination pervertie d'Ethan Thomas ? Quelle que soit la réponse, une seule chose est certaine : la douleur, elle, demeure bien réelle ! À votre charge, donc d'y remédier... Malheureusement, le pauvre pistolet avec lequel vous démarrerez cette histoire manquera très, très vite de munitions, tout comme les rares shotguns et autres flingues sur votre chemin. Certes, vous pourrez toujours distribuer des coups de crosse, mais il sera vite préférable de récupérer une arme de fortune. Surtout quand on sait que tous ces instruments de mort connaissent l'usure ! Par chance, l'extraordinaire moteur physique du jeu vous permettra d'arracher ou de ramasser tout un tas d'éléments du décor - si possible très durs et contondants. Planches, tuyaux, pelles : rien de très stylé, mais efficace, ça oui. Et cruel également, quand face à vos ennemis (eux-mêmes n'hésiteront pas à s'équiper sous vos yeux de la même manière) vous sentirez la violence de ces affrontements sans pitié. C'est bien simple, de mémoire de joueur, on n'a jamais ressenti l'impact des coups avec un tel réalisme. Le son, certes, y participe beaucoup. À tel point qu'il nous a semblé expérimenter réellement l'explosion des chairs, la dispersion des os et des dents,



↑ Ces bourricots en arriveront parfois à se taper mutuellement dessus !

Technologie : A priori, le nombre d'images par seconde de *Condemned* devrait osciller entre 30 et 60. En fait, ça dépendra beaucoup des versions définitives de la Xbox 360.

↑ L'influence du cinéma est indéniable, jusque dans les angles de caméra.

↑ Comme dans tout Survival qui se respecte, les effets de lumière sont superbes.



↑ Si la chasse au jugé et le jeu moins aisé vous branche, il sera possible de détruire les sources de lumière pour ne conserver que votre lampe...

» et toutes les mutilations et les traumatismes qui les accompagnent. Un choc extrême pour le joueur, sans pour autant convoquer des effets gore de Grand Guignol : chapeau bas !

Next gen' en primeur !

Pour enfoncer encore un peu plus le clou de la peur, les développeurs ont particulièrement soigné le comportement des divers maniaques que vous allez croiser. En fait, parfois ils n'hésiteront pas à se rentrer dans le lard les uns les autres, pour peu que l'un d'entre eux ait égratigné son pote par inadvertance. À vous d'utiliser l'instinct sociopathe de ces grands malades, donc. Mais gare au moindre instant d'inattention, car à tout moment un dingue peut surgir dans votre dos, après avoir arraché un morceau de métal à la canalisation et vous avoir contourné... Bref, *Condemned* semble avoir réussi à faire de ses scènes de combat non pas des défoulements tranquilles mais de véritables moments de trouille, parfaitement intégrés à l'enquête et à l'histoire générale. Est-ce que ça se fera au prix d'une linéarité importante ? Sans doute, mais nous n'avons pour l'instant vu que peu de décors, et certains extérieurs pourraient bien nous ménager quelques surprises. En l'état, les gars de Monolith ont pris soin de bien peaufiner leurs petits effets en nous proposant d'essayer une démo absolument bluffante. Eh bien oui, nous avons joué à un des gros titres prévus sur Xbox 360 ! Et quel pied ! Pensez aux jeux les plus étonnants de réalisme craspec sur vos machines actuelles (disons *Doom 3* et *Chronicles of Riddick*) et passez-les au prisme de vos fantasmes graphiques. Voilà à quoi ressemble *Condemned* : à un superbe cauchemar aux allures de prouesse technologique, accompagné par une qualité de son sans égal. Des musiques discrètes mais traumatisantes, des hurlements trop humains, des râles d'agonie... Le tout profitant pleinement de la technologie sonore de la Xbox 360. Sans parler de la mémoire ! Les seuls chargements que vous subirez n'interviendront qu'avant chacun des huit environnements du jeu. Le reste sera totalement transparent : pas un chargement pendant une heure trente ou deux heures non stop, quoi. Vous savez ce que ça signifie : pas une seule seconde pour souffler, rien qui puisse autoriser le battement de votre cœur à se calmer... Décidément, *Condemned* semble bien parti pour balayer la fin 2005 d'une vague de souffrance, de mort et de damnation !

Cinoche : Un des meilleurs films sur les tueurs en série n'est autre que le trop méconnu *Henry, Portrait of a Serial Killer*, inspiré du parcours sanglant et véridique d'Henry Lee Lucas.



Ce que nous vous avons épargné !

La machine à rumeurs a tourné à plein régime depuis que Microsoft a annoncé le développement de sa prochaine console… Les esprits se sont enflammés et l'imagination de certains ne connaît pas de limites ! Nous avons collecté ici les plus belles perles du Net et d'ailleurs concernant la 360…

Le top 10 des rumeurs les plus loufoques

	La rumeur…	Notre avis
1	La Xbox 2 sera une console portable.	Ben voyons… Avec un système 5.1 à roulettes intégré aussi ?
2	La Xbox 2 s'appellera Xenon.	Ça a failli ! Il s'agit du nom de code du projet qui a été employé pendant plusieurs mois.
3	La Xbox 2 sera vendue en plusieurs parties.	Oui, avec aussi de la colle et un fer à souder pour l'assembler…
4	La Xbox 360 aura la forme d'une sphère.	On aurait aimé un Guilty Spark, mais c'est pas pratique à poser…
5	Il n'y aura pas de disque dur dans la prochaine Xbox !	Le confort est tel pour les utilisateurs et les développeurs qu'il est impossible de revenir sur cet acquis.
6	La 360 utilisera des DVD haute capacité « Blue Ray »	Trop cher, pas utile et déjà utilisé par la concurrence : pourquoi changer de format ?
7	La Xbox 2 sera gratuite car Microsoft veut devenir maître du monde du jeu.	Et même qu'ils vous paieront le haut-débit et votre loyer pour que vous jouiez en paix.
8	La 360 sera vendue avec un clavier et une souris pour surfer sur le Net !	Vous avez peut-être confondu avec le Mac Mini… Mais y'a plus de jeux sur Xbox ;)
9	Cyrille Tessier sera l'ambassadeur de la Xbox 360.	Ça a failli, mais on croit qu'il a oublié de signer son contrat.
10	En cas de triche sur le *Live*, la 360 s'autodétruira…	Il risque d'y avoir beaucoup de travaux de rénovation dans les salons des joueurs de Counter-Strike PC…

Les autres Designs

Le dessin de la 360 a été longuement mûri et réfléchi ! Pour en arriver là, des dizaines de brouillons ont été proposées.



Il y en a qui ont visiblement été inspirés par la PlayStation première génération.
Déjà vu !



Sympa : on aime beaucoup le gros LCD. Mais ça fait très magnétoscope…
Trop 80's !



Joli, mais non… Peut à la limite servir de plaque chauffante d'appoint.
Trop rond.



La forme d'une sphère. On aurait préféré un Guilty Spark.
Pas pratique à poser.



Y'a de l'idée, mais pas assez de vert pour plaire !
Trop classique…



Un design qui n'est pas sans rappeler celui de 99 % des lecteurs DVD.
Trop banal !



On aime bien les gaufres, mais on préfère les jeux vidéo.
Trop calorique !



Vous pensez que c'est assez solide pour s'asseoir dessus ?
Trop massif !

Mondialisation : Avec le Net, c'est la course à l'information et à la désinformation. Merci aux « forumeurs » du monde entier de nous faire si souvent rigoler…

Hitman : Blood Money

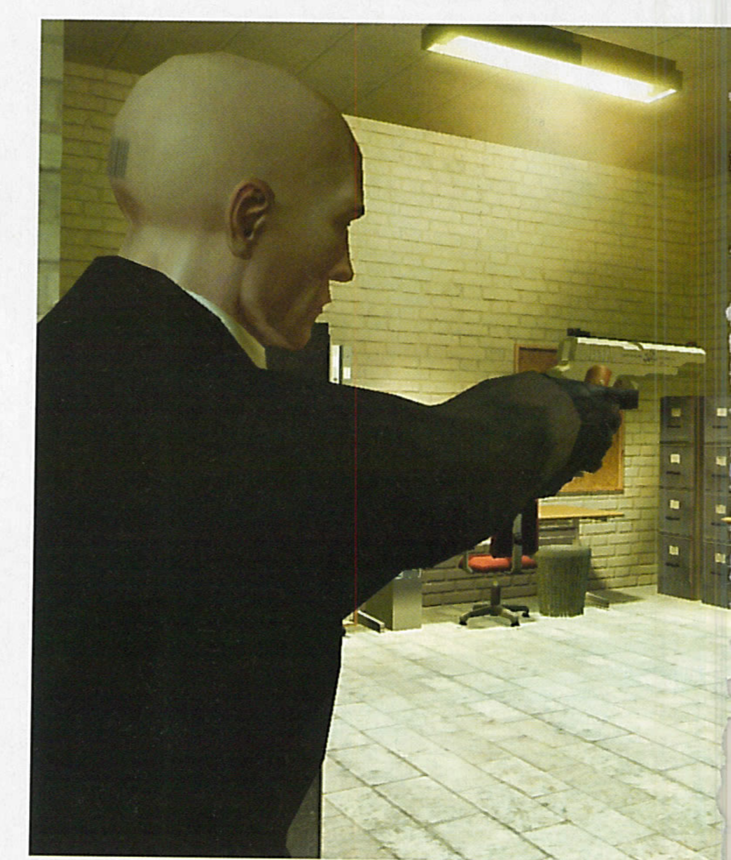
Plus beau, plus jouable, plus pro : Hitman ajuste son tir et liquide son Contracts.



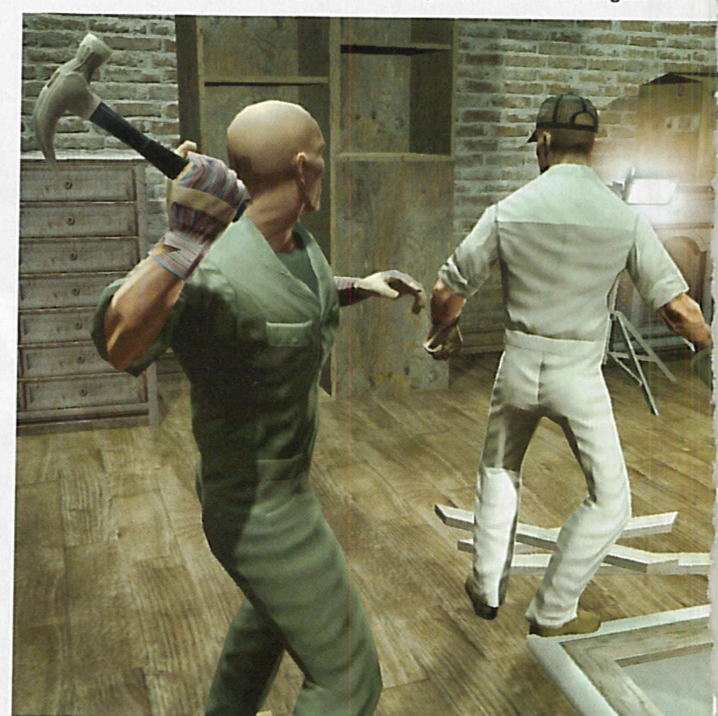
On le pensait mourant, après un *Contracts* pas vraiment bien rempli... C'était enterrer un peu vite le grand chauve avec un costard noir, le tueur cloné à l'efficacité unique. 47 a encore plus d'un flingue dans son sac et le prouve avec ce nouvel épisode, complet comme un fusil d'assaut tout équipé, beau comme une arme de collection !
Premier constat : l'homme au code-barres s'est mis au sport. Autrefois bien encombré par son grand corps, l'échalas peut désormais enjamber les barrières, escalader les murs, voire s'agripper à divers grillages et autres tuyauteries. La partie gagne ainsi grandement en fluidité, les déplacements se font plus naturellement, et 47 devient, enfin, un chasseur aussi dangereux que polyvalent. Cette polyvalence passe, comme d'habitude, par une aptitude à se fondre dans le décor, à adopter les us et coutumes locaux en revêtant le costume approprié. Le *MOX* a eu le privilège de voir la bête en action dans un niveau qui a flatté notre chauvinisme.

Voir Paris, y mourir ou tuer...

Pas découragé par sa sanglante expérience parisienne, qui avait failli lui coûter la vie dans sa troisième aventure, l'esthète du meurtre revient exécuter sa partition fatale en plein cœur du Palais Garnier. Celui-ci a vu ses dimensions sévèrement réduites, à la fois pour d'évidentes raisons de puissance technique, mais également afin de limiter les errances du joueur. Le niveau s'avère toutefois relativement vaste, et offre une multitude de possibilités, et bien des moyens d'abattre les deux cibles désignées par votre commanditaire. Rasmus Højengaard et Peter Fleckenstein, respectivement chef de projet et designer graphique, nous déconseillent toutefois de foncer dans le tas, une tactique pourtant payante dans les trois premiers volets... *Blood Money* est l'épisode du risque maximum, celui où le sang coule à flots dès qu'un échange de tirs s'engage ; celui auquel ne survivra pas 47 s'il se la joue *killer* façon John Woo. Cette quatrième descente est surtout celle de la maturité. Place au vrai tueur, froid, calculateur et consciencieux, celui qui ne s'acharne pas


Les ennemis prennent parfois peur et, mis en joue, baissent leur flingue.


Carnage total et prise d'otage comme bouclier humain : 47 ne rigole pas !


Faites bien rentrer dans la tête de tous que vous êtes seul maître à bord !

Taquins... Nous avons demandé aux développeurs ce qu'ils pensaient du rachat d'Eidos, propriétaire de Io-Interactive, par SCI. La réponse fut pleine de tact : *« Nous n'avons rien de spécial à dire ».*





La seringue de sédatif demeure le plus efficace moyen de neutraliser.

Le transformisme a du bon pour s'incruster dans des soirées privées.

Victime... du shopping

Avoir les poches remplies de biftons, c'est bien, faire quelque chose de tout cet argent, c'est mieux ! L'achat d'armes est évidemment un passage obligé pour tous les accros au shopping, mais les attachés-cases bourrés de billets verts paient aussi le silence de certains témoins, ou quelques gadgets fort utiles. Au cours de ses missions, 47 sera amené à crocheter et à pirater un certain nombre de serrures, traditionnelles ou électroniques. Une activité souvent dangereuse puisque chronophage. Afin de gagner quelques précieuses secondes, il pourra donc investir dans une espèce de super passe-partout, ou un surpuissant décodeur. La classe !



« *Blood Money* est l'épisode du risque maximum, celui où le sang coule à flots dès qu'un échange de tirs s'engage. »

contre tous les seconds couteaux et autres porte-flingues, mais se contente d'éliminer, en finesse, ses victimes, et ne laisse aucune trace de son passage.

Lame à l'affût

Assassin méticuleux, vous pouvez désormais planquer tous les cadavres, en les glissant discrètement dans de grandes bennes à ordures, ou à linge sale, réduisant ainsi considérablement le risque d'être poursuivi par une meute de gardes en alerte.
Si, par malheur, l'un d'entre eux venait à tomber sur les restes de votre victime, vous en seriez toutefois immédiatement alerté. Découverte d'un corps, donc, mais également arrivée d'un personnage important, événement scripté, une fenêtre s'ouvre à l'écran à chaque moment-clé de la partie. Très à la mode ces derniers temps, très inspiré de *24 H Chrono* aussi, ce système a le mérite de tenir le joueur en état d'alerte constante, de considérablement augmenter la tension des parties, tout en offrant des possibilités tactiques inédites. Vous savez que vous êtes en danger, vous savez d'où vient ce danger... à vous de vous en prémunir rapidement.

Xtra

THE PROFESSIONAL
Le modèle d'Io Interactive, c'est bien sûr Léon, le tueur imaginé par Besson. D'après eux : *« Léon n'est pas un bad guy, il a juste une mauvaise profession... C'est quelqu'un de très professionnel. 47 est comme lui, une espèce de super antihéros ».*

L'argent fait le bonheur !

47 a de quoi tenir à distance les plus collants des gardes du corps : son arsenal compte au total près de 60 armes, dont 5 peuvent recevoir de 10 à 20 modifications. Évidemment, tous ces joujoux se paient comptant. Mais l'argent ne vous manquera pas dans un titre où chaque mission peut rapporter jusqu'à plusieurs millions de dollars. D'autant que certaines ne vous coûteront pas bien cher. En effet, en grand professionnel, le grand chauve transforme tout ce qui lui tombe sous la main en arme du crime : lance-clou, marteau, batte de base-ball, il n'est pas nécessaire de disposer du dernier fusil de sniper pour exécuter un contrat.
Le bonhomme pose même son regard sur tous les éléments du décor dont il peut tirer profit. Un splendide lustre domine la Grande Salle de l'Opéra ? Il regardera dans sa direction, faisant comprendre au joueur que cet admirable luminaire pourrait, moyennant un peu d'aide, tomber sur la tête de quelqu'un.
Loin de révolutionner la série, *Blood Money* s'impose toutefois comme le plus travaillé, le plus abouti des *Hitman*. Un titre enfin à l'image de son héros : sombre, classieux, et terriblement efficace !



Secret : Incroyable scoop qu'on n'imaginerait jamais même en y pensant très fort : Io travaille sur un tout nouveau projet, qui devrait être présenté à l'E3... Mieux : les développeurs n'ont toutefois pas voulu en dire plus.

Prince of Persia 3

Quand le prince de Perse rencontre son double ténébreux...

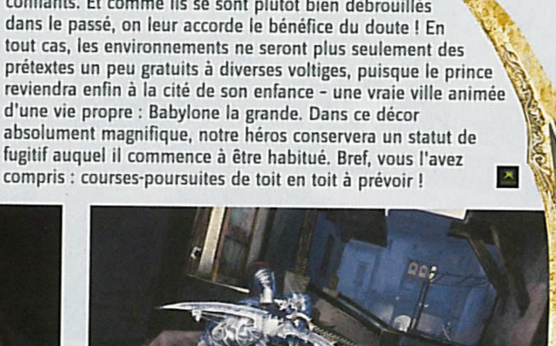
- Dév. : Ubisoft
- Éd. : Ubisoft
- Genre : Action/aventure
- Live : Non
- Nbre joueur : 1
- Sortie : 4e tr. 2005
- Site : www.princeofpersiagame.com/fr

POP2 est mort, vive *POP3* ! Eh non, il ne s'agit pas du slogan à la mode au Vatican, mais bel et bien de la dernière annonce d'Ubi. Mais trêve de jeux de mots ecclésiastiques, puisque ce troisième opus est surtout parti pour sentir le soufre. Plus encore que le précédent et son ambiance de fin du monde ! Ceci grâce à une grande surprise, l'arrivée d'un nouveau personnage jouable, ni plus ni moins : le prince sombre (*dark prince*), sorte de double tourmenté de notre bonne vieille altesse. Pour justifier son apparition, les développeurs ont dû visiblement tordre dans tous les sens la logique du paradoxe temporel. En fait, le nouveau venu représente ce qu'aurait été le prince lui-même sans l'affaire des Sables du Temps... Un morveux désabusé, rongé par le spleen et rompu aux fourberies de sa fonction. Sympathique, non ? En fait, pas vraiment. Mais charismatique, certainement ! Déjà le look du nouveau venu devrait refléter l'obscurité de son cœur. Et avec lui nous sera proposé tout un tas de nouvelles manœuvres, dont quelques-unes consacrées à la furtivité. Non pas que notre sérénissime favori se prenne pour Sam Fisher, mais sa part obscure aura tout de même le loisir d'effectuer quelques frappes sournoises.



Le prince sombre aura plus d'un vilain coup dans son sac.

Le genre d'attaque spéciale capable de tuer un ennemi distrait en un seul coup, pour peu que vous attaquiez dans le dos. Sympa, non ? À l'usage, on pourra zapper à volonté entre les deux incarnations, d'une simple pression sur un bouton. Difficile de savoir comment les gars d'Ubi vont justifier ça dans le scénario, mais ils semblent tout à fait confiants. Et comme ils se sont plutôt bien débrouillés dans le passé, on leur accorde le bénéfice du doute ! En tout cas, les environnements ne seront plus seulement des prétextes un peu gratuits à diverses voltiges, puisque le prince reviendra enfin à la cité de son enfance – une vraie ville animée d'une vie propre : Babylone la grande. Dans ce décor absolument magnifique, notre héros conservera un statut de fugitif auquel il commence à être habitué. Bref, vous l'avez compris : courses-poursuites de toit en toit à prévoir !

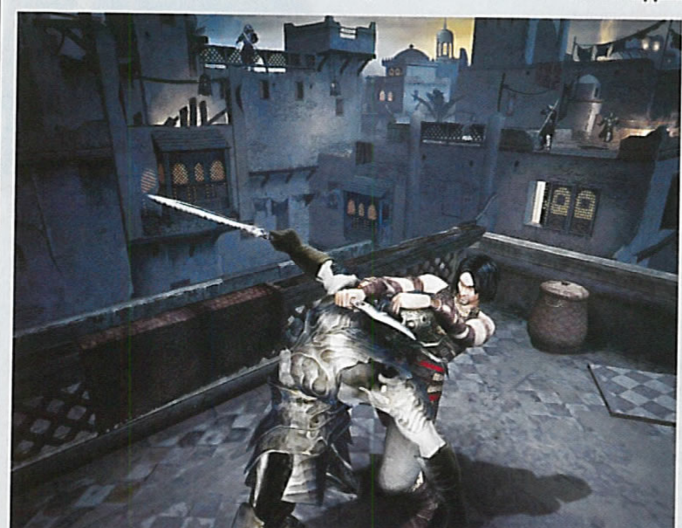




Le prince possède toujours autant de style !



Une chaîne rappelle quelques films, comics et jeux.



Une grande partie de l'aventure se déroulera sur les toits de Babylone.



Comme souvent dans *POP*, tout est question d'équilibre !

Vu le nouveau bestiaire, il faudra être plus agressif...

ARRÊT SUR IMAGE

Des compositions acrobatiques !

Prince of Persia 3 sera encore l'occasion d'introduire de tous nouveaux mouvements dans une série déjà bien fournie. En plus des attaques furtives mentionnées ci-contre, on trouvera plusieurs galipettes inédites : un grand écart bien pratique pour ralentir une chute, ou encore un mouvement de rappel la tête en bas. Finalement, on n'est pas si loin de *Splinter Cell* ? Sans doute, et on ne s'étonne pas que ces deux franchises sortent des mêmes studios ! Comme le jeu sera toujours aussi équilibré entre les phases de plates-formes et les combats, on découvrira aussi de nouvelles attaques et des tas d'animations bien frimeuses arme en main.

Guest stars : *POP3* sonnera le retour de personnages célèbres dans la série. Non, le Dahaka ne sera pas de la partie, mais le roi du premier opus fera une apparition.

Blazing Angels : Squadron of WW2

La guerre vue d'en haut, c'est tout de même plus sympa !



Dév. : Ubisoft
Éd. : Ubisoft
Genre : Action
Live : 20 joueurs max.
Nbre joueur : 1
Sortie : 3e tr. 2005
Site : www.ubi.com

Dans le domaine du shoot aérien, il existe un champion incontesté sur Xbox : *Crimson Skies*, malheureusement trop peu connu. Mais il faut bien reconnaître que le genre manque un peu d'alternatives de qualité. C'est dire si ce *Blazing Angels* a motivé notre intérêt, avec ses graphismes bluffants et sa profondeur



La flotte américaine est en feu : à vous de sauver les meubles !



Là, le surnombre vous est a priori défavorable, mais sait-on jamais...



Les couleurs pourront varier selon l'ambiance du moment.

de jeu. Parce qu'ici, même si l'on reste dans le domaine de l'action hystérique plus que de la simulation rigoureuse, il s'agit de jouer un minimum de manière tactique. Rien de bien méchant, à peine quelques ordres disponibles pour contrôler vos trois coéquipiers. Mais attention, chacun d'entre eux possédera sa propre spécialité au combat, et il sera judicieux de conserver cela en tête au moment de les envoyer au turbin ! Et quel turbin, mazette ! Rien de moins que la totalité des grands conflits aériens de la Seconde Guerre mondiale, depuis la Bataille d'Angleterre jusqu'au bombardement de Berlin. À la tête du même escadron, on se baladera en Europe de l'Ouest, en Afrique et dans le Pacifique aux commandes de quelque 40 appareils – chasseurs ou bombardiers. Et si le plaisir de jeu et la facilité de prise en mains demeurent une priorité, on pourra au moins compter sur le réalisme historique des graphismes : jusqu'au moindre boulon ! Franchement, ce que nous avons vu du jeu nous a vraiment donné envie : une reconstitution de Pearl Harbour sous les bombes japonaises, un véritable malstrom d'appareils alliés et ennemis dans le ciel, pour des ballets volants sacrément impressionnants. Et pour peu que l'appareil de démonstration piquât vers le sol, on pouvait alors apercevoir les moindres détails des civils en panique sous l'assaut japonais. Joli ! Souhaitons que toutes les cartes soient aussi réussies et animées, et également que le mode *Live* offre des challenges passionnants aux quelque 20 joueurs annoncés !



Ah ! Le plaisir de faire du rase-mottes à la barbe des civils...

Mon gros canon...

Panzer Elite Action fait partie de ces concepts assez rares sur nos consoles : une simulation de combat de tanks. Mais attention, ici l'action primera, avec un brin de tactique tout de même dès lors qu'on se retrouvera à la tête d'un escadron. Le jeu se déroulera (encore...) durant la Seconde Guerre mondiale, et on y suivra les péripéties de trois officiers : un Allemand pendant la campagne de Russie, un Russe durant la contre-offensive, puis un Américain fraîchement débarqué en Normandie avec son gros engin.



La street attitude

Oh ! Le joli coup marketing que ce *And 1 Streetball* ! Pas forcément très connue en France, *And 1* est une marque d'articles de sport fort prisée des basketteurs de rue américains. Enfin, il faut croire, si l'on s'en tient au pitch du jeu. Pour le reste, ce titre s'annonce sous des auspices très frimeurs, façon rap et coups spéciaux improbables. Passionnés des simulations réalistes, s'abstenir ! Ici, c'est plutôt le style qui est à l'honneur. On pourra même customiser ses propres animations pour impressionner les copains...



L'oncle Sam racole !

À l'origine, *America's Army* est un jeu de propagande développé par l'armée américaine pour le PC et distribué gratuitement. Le genre de produit Multijoueur censé motiver les vocations... La version Xbox, payante, elle, bénéficiera d'un mode Solo inédit, mais présentera globalement la même orientation réaliste que son grand frère. Le problème, c'est que pour l'instant, c'est surtout moche et d'un intérêt discutable... Dire que chez Ubi, ils présentaient « ça » juste à côté de *Ghost Recon 3* pour Xbox 360 !

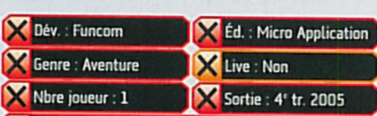


Mécano : *Blazing Angels* devrait être très tolérant envers vos erreurs de pilotage puisqu'il sera carrément possible de réparer son appareil en vol. Pas réaliste du tout, mais bien pratique !



Dreamfall

Un chemin semé d'embûches mais qui se fera en charmante compagnie.



La tâche est délicate. Certains n'ont su la mener à bien et y ont laissé, non des plumes, mais plutôt leur intégrité physique. Car *Dreamfall* n'est pas n'importe quel jeu. La nouvelle production des Norvégiens de Funcom n'est autre que la suite de *The Longest Journey*, jeu d'aventure mémorable sorti sur PC en 1999... et l'un des titres favoris de Berreb, toujours prêt à défendre point par poing ses coups de cœur. Autant dire qu'on flippe un peu à l'idée que le chef ne se retrouve pas dans nos premières impressions.
Une décennie a passé depuis la fin de l'aventure d'April Ryan. Et le temps a paru bien long à cette héroïne d'une rare sensibilité, prisonnière d'Arcadia, le monde de la magie. Pourra-t-elle changer sa destinée au cours de ce second volet ? Les développeurs prennent grand soin de ne rien révéler de la trame de leur nouvelle belle histoire, qui devrait tenir en haleine les doux rêveurs et les aventuriers pacifiques durant une quinzaine d'heures. Un chiffre peu impressionnant, mais à défaut d'être longue, l'expérience devrait s'avérer particulièrement dense. *Dreamfall* offre en effet une intéressante variété de mondes, de situations... et de personnages.
Trois figures se partagent l'affiche de ce nouvel épisode. April, devenue solitaire et cynique, se paie un second rôle de luxe et sera jouable par moments. Un autre second couteau, masculin celui-là, fait également son apparition. Fanatique, totalement dévoué à ses guides spirituels, Kian nous confrontera à une facette moins enchanteresse du délicat monde d'Arcadia. Mais la vraie star de cette suite est une petite brune de vingt ans prénommée Zoë. Rien ne prédestine cette charmante demoiselle à naviguer entre trois dimensions, elle qui ignore jusqu'à l'existence d'Arcadia et des terres glacées de The Winter, univers totalement inédit. Rattrapée par une conspiration millénaire, lancée à la poursuite d'une mystérieuse jeune fille, Zoë va pourtant devoir quitter la douce Casablanca de l'an 2219 et se lancer à l'assaut de ces dangereux mondes de rêve. Funcom aussi aime flirter avec le danger. En témoigne l'implémentation d'un système de baston des plus primaires. Chacun des trois héros a la possibilité de progresser dans l'aventure sans user de violence, en résolvant de menues énigmes, en trouvant les mots justes pour convaincre les personnages non joueurs, ou en utilisant sagement la palette d'objets disponibles dans les environnements soignés. Mais si vous n'avez ni la patience, ni la logique nécessaire à la résolution pacifique d'un problème, il vous sera toujours possible de montrer les dents. D'un jeu d'aventure à la troisième personne on passe alors à un ersatz de baston 3D, loin d'être aussi sexy qu'un *Dead or Alive* ou aussi maniable qu'un *Soul Calibur* s'entend. Le studio a beau expliquer que son objectif n'est nullement de concurrencer les références du jeu de combat, mais juste d'apporter un peu de souplesse à l'aventure, le manque de percutant de ces séquences pourrait s'avérer handicapant... Et après tout, *Dreamfall* ne devrait pas avoir besoin de ce genre d'artifices pour marquer les esprits. Magnifiquement écrit, poétique et superbement mis en scène, ce nouvel épisode a déjà tout d'un rêve de joueur.



Zoë saura-t-elle faire oublier la touchante April Ryan ?



Voici Zoë. Une héroïne simple, jolie, pas frileuse et attachante !

À défaut d'être sexy, l'interface est parfaitement adaptée au pad.





Le rendu graphique n'est pas éblouissant, mais il a du cachet.



Libérez cette femme avant qu'elle ne soit asphyxiée.

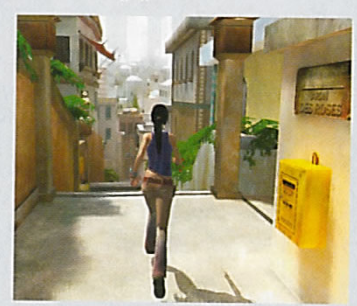


Le système de combat en action, pas vraiment percutant...

Xtra

IDÉE EN VUE

La venue à Paris des développeurs de Funcom nous a donné l'occasion de voir l'ingénieuse interface de *Dreamfall* en action. Vous pouvez à tout moment afficher le champ de vision de votre personnage. En tournant sur vous-même, vous balayez tout votre environnement. À chaque fois qu'un objet, ou un personnage, croise votre regard, la liste des interactions possibles apparaît à l'écran.



Entre tradition et modernité, la Casablanca futuriste est accueillante.

Il a craqué ! Pauvre Cyril, lui qui répétait qu'il ne voulait plus entendre parler de *Dreamfall* avant de pouvoir y jouer, il n'a pas résisté à l'envie de voir le jeu tourner lors de la visite des développeurs !

TOCA 3

L'épisode 3 taille la route chez Codemasters



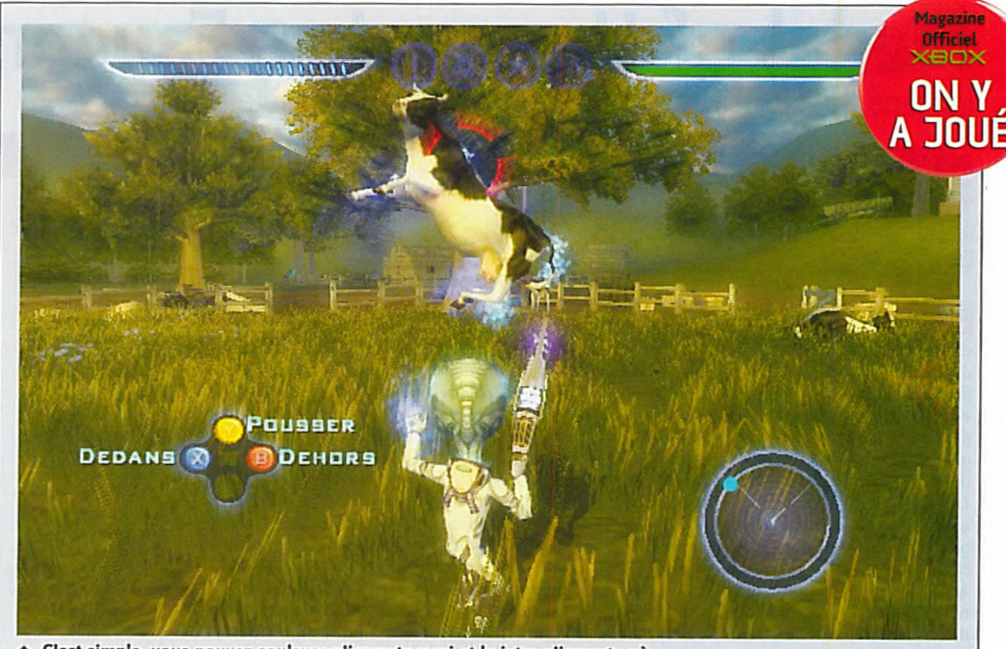
Après un *Forza* exceptionnel, c'est *TOCA* qui vient pointer le bout de son capot avec un troisième volet toujours plus dédié aux férus de courses automobiles. Très axé compétition, *TOCA 3* est doté d'un nouveau moteur qui gère les dégâts d'une manière on ne peut plus réaliste. Attention aux conduites viriles donc, les maniaques du levier de vitesse seront sanctionnés ! En plus du mode *Live* (que l'on espère très complet) et du World Tour que l'on ne présente plus, *TOCA 3* inaugure le mode Carrière Pro qui vous fera revivre le parcours des plus grands champions mondiaux. Concrètement, pour pouvoir piloter en Formule 1, il sera nécessaire de commencer en karting puis de poursuivre en Formula 1000, etc. Comme Schumi en somme ! Avec 35 disciplines dont le motocross et les monster trucks, *TOCA 3* semble assez bien caréné pour passer l'hiver au chaud.



La modélisation des caisses promet d'être encore plus précise.



Un petit tour aux stands et ce sera comme neuf. Ou pas.



C'est simple, vous pouvez soulever n'importe quoi et le jeter n'importe où.



Un barbecue géant, aux frais de la princesse en plus.



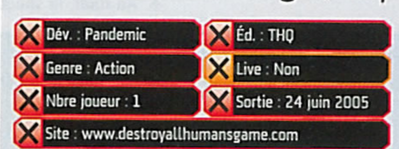
Que font-ils là-dedans ? On voit rien y a trop de buée !



Celui-là n'a pas pu éviter mon rayon « Fuca »...

Destroy All Humans!

La Terre est en danger, et personne ne va la sauver !



Après des années d'extermination méthodique, de souffrances terribles et de cruels échecs, les extra-terrestres vont bientôt pouvoir prendre leur revanche sur ces saletés d'humains ! Dans la peau grise du furibard Crypto, il va falloir préparer le terrain et faire en sorte que l'invasion des Furons soit la plus douloureuse possible pour les faibles Terriens. Pour ce faire, tous les moyens ou presque sont bons pour Crypto puisqu'il dispose d'un arsenal effrayant, dans lequel on trouve un désintégrateur ou encore un fusil à diarrhée totalement jubilatoire. Jeu d'action très second degré, *Destroy All Humans!* ne fait pas dans la dentelle mais plutôt dans la destruction massive et le chaos organisé. Simple et bien pensée, la maniabilité permet d'alterner armes et pouvoirs psychiques sans difficulté et donc de se concentrer sur les missions à accomplir. Un enlèvement par-ci, une manipulation mentale par-là, tout est bon pour en apprendre un maximum sur cette espèce inférieure. Et puis après, si le manque de cœur vous en dit, rien ne vous empêche de remonter dans votre soucoupe pour détruire la ville entière, le jeu se transformant au passage en un shoot des plus explosifs !
Très amusant à jouer et plutôt bien réalisé, *Destroy All Humans!* est de plus très drôle, ce qui ne gâche rien. Si le tandem infiltration/destruction tient la route sur le long terme, l'invasion consentante ne devrait pas tarder à se mettre en branle.

Worms 4

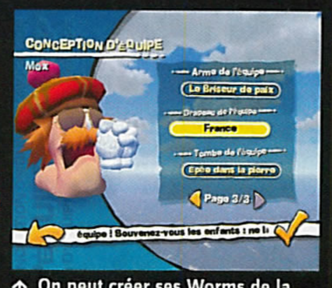
Sévères, solitaires, et surtout parés à tirer !



Pour les dix ans de sa série culte, la Team 17 revient aux origines de la série en nous proposant du combat pur et dur, en ver et contre tous !
Plus délirant et complet que jamais, *Worms 4* s'offre même un éditeur d'armes permettant les créations les plus loufoques. Malgré une maniabilité peu évidente de prime abord, on attend impatiemment de pouvoir tester Chatons explosifs et Mines fromage sur le Xbox *Live*.



C'est sûr, Stéph va esquiver et terroriser le vil pigiste !



On peut créer ses Worms de la tête... à l'autre bout.

Klarp ! Allez donc faire un tour sur le site officiel de *Destroy All Humans!*, catégorie Furons. Vous y trouverez de nombreuses infos hilarantes et surtout une catégorie « humour Furon » qui dépote !

Medal of Honor : Les Faucons de Guerre

La série Medal of Honor fait enfin amende honorable !

Dév. : Electronic Arts
Éd. : Electronic Arts
Genre : Doom-like
Live : Non
Nbre joueurs : 1 à 4
Sortie : Juin 2005
Site : www.electronicarts.fr

Medal of Honor, ce nom vous dit quelque chose ? C'est ce titre qui fut à l'origine du déferlement continu de Doom-like de guerre depuis 1999. Maintes fois copiée, la série avait fini, elle aussi, par se noyer dans l'anonymat accompagnée de ses clones : une jouabilité de plus en plus répétitive, une réalisation qui offrait le minimum syndical... Après la déception manifeste de *Medal of Honor : Soleil Levant* (sixième volet), EA a fini par remettre en question sa série phare. Ils nous avaient promis du changement, de l'innovation...
Nous avons eu la chance de nous rendre à Los Angeles pour jouer en exclusivité au dernier opus de *Medal of Honor* et ainsi vérifier leurs dires. Et de prime abord, le jeu s'est révélé plutôt satisfaisant. La première révolution, conséquence directe du nouveau moteur de jeu, c'est la liberté accordée au joueur. Vous pouvez maintenant vous déplacer où bon vous semble sur le champ de bataille ! Plus besoin d'éliminer une certaine quantité d'ennemis à la chaîne pour progresser de checkpoint en checkpoint. On vous confie des missions disséminées un peu partout sur la carte. Et il faut reconnaître que c'est assez probant. Vous avez la possibilité de découvrir des objectifs optionnels à la difficulté variable qui vous octroient une récompense pour les missions suivantes. Cela peut être une arme inédite, des informations sur un autre objectif secret... Ainsi, l'aspect répétitif « j'élimine une vague d'ennemis, j'avance au checkpoint, j'élimine une vague d'ennemis... » est enfin révolu.
Ce nouveau moteur de jeu (dérivé de celui de *GoldenEye*) n'est pas le plus épatant qu'on ait vu sur Xbox, mais il nous a permis d'admirer des effets spéciaux convaincants comme des magmas lumineux ou des particules projetées lors des bombardements. Avec l'installation audio adéquate, on a du mal à ne pas se boucher les oreilles lorsqu'un avion survole le coin ! Cette immersion est renforcée par le réalisme des lieux et des situations : comme dans les précédents *Medal of Honor*, les batailles auxquelles vous prenez part ont bel et bien existé. Nous avons pu combattre les tanks de Rommel ou encore défendre les ruelles d'un petit village belge. Le dépaysement était bien au rendez-vous pendant que pas mal de concurrents s'éternisent en Normandie ou en Bavière. On constate ici un gros travail de documentation et de consultation d'archives. Deux autres nouveautés sont censées donner un coup de fouet à la licence. D'abord, un système d'escouade qui vous laisse diriger jusqu'à trois hommes. Vous pourrez les envoyer en avant lors des assauts importants ou leur demander de faire diversion. Enfin, une jauge d'adrénaline que vous pouvez libérer d'un coup, décuple vos capacités : votre champ de vision se réduit, mais vous êtes invincible et tuez les ennemis d'une seule balle.
Au final, cet épisode ne sera pas le jeu du siècle, mais ses nouveautés tranchent avec l'épisode précédent et rendent l'aventure bien plus palpitante. En revanche, quelle que soit la qualité du jeu en Solo, il est difficile d'occulter la scandaleuse absence de mode *Live* sur Xbox ! C'est vraiment dommage de laisser en cage de tels Faucons en temps de guerre.

Xtra

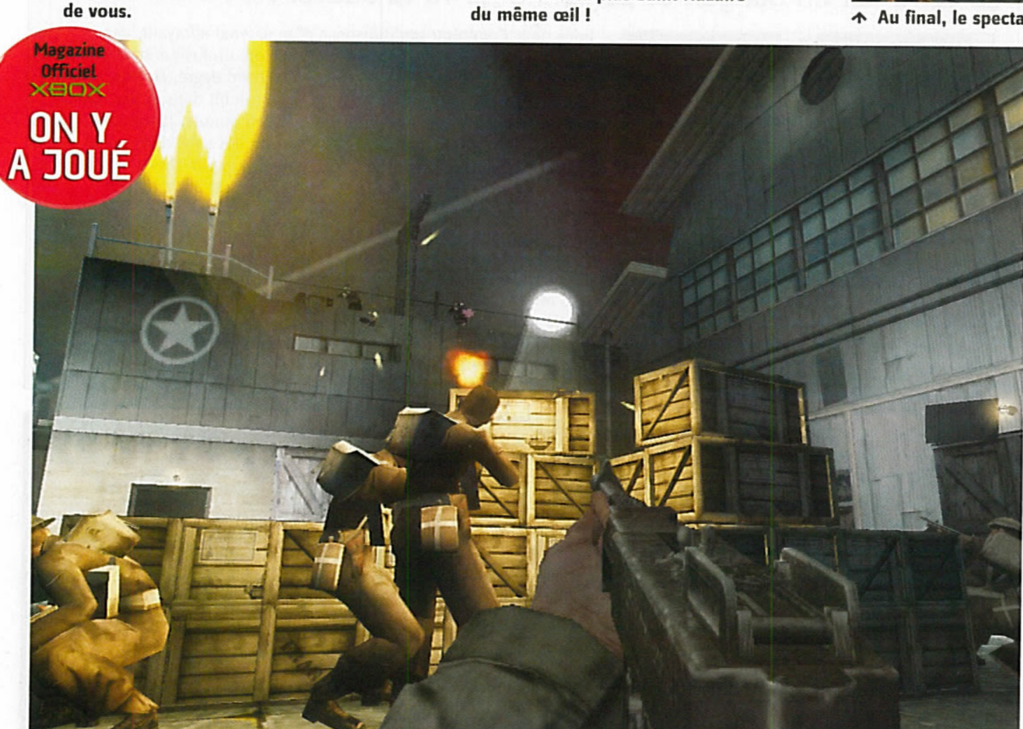
FAUCONS PÉLERINS
Pourquoi avoir choisi Saint-Nazaire et la Belgique ? Réponse du producteur Dan Winters : « *On s'est attaché à des événements peu connus mais qui ont un sens : les sabotages auxquels vous prenez part furent un élément stratégique important. La campagne d'Afrique elle aussi a compté dans la déroute allemande. On veut vous faire redécouvrir une guerre que vous croyez connaître par cœur.* »

L'action se situe désormais tout autour de vous.

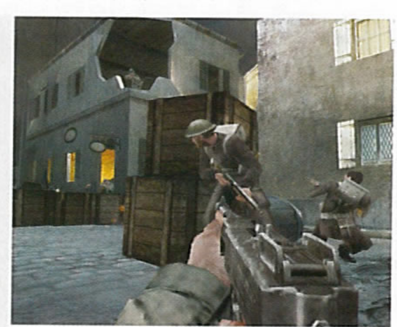

Vous ne verrez plus Saint-Nazaire du même œil !


Au final, le spectacle est permanent et l'immersion réussie.

Magazine Officiel XBOX
ON Y A JOUÉ


L'intensité des combats apporte un réel plus au jeu. De quoi oublier l'épisode *Soleil Levant*.


Dans chaque niveau, un ennemi spécial vous traque personnellement.


Les équipiers sont plutôt doués et leur présence est appréciable.

Émotion : Les développeurs sont très impliqués dans ce projet. Le directeur artistique avoue que c'est en hommage à son père, décoré pendant la guerre, qu'il a perdu pendant le développement du jeu.

Advent Rising

Un être s'éveille, l'univers s'éteint... Et si l'homme était une espèce menacée ?

Dév. : GlyphX | Éd. : Majesco
Genre : Action | Live : Non
Nbre joueur : 1 | Sortie : 4e tr. 2005
Site : www.adventrising.com

Une nouvelle force est à l'œuvre dans le New Jersey... Majesco, jusqu'ici simple distributeur, prend du volume, s'intéresse plus au contenu et se met à éditer ses propres jeux. *Advent Rising* a attiré notre attention depuis ses premières apparitions publiques, affichant une ambition et une innovation bienvenues en ces temps conformistes. On commençait à se demander si les Américains étaient capables de développer un jeu ne se déroulant pas pendant la Seconde Guerre mondiale, ne comportant ni tuning ni gangsters... C'est possible, la preuve avec le studio GlyphX qui nous propose un aller simple vers les étoiles, très loin dans le futur. Faisons connaissance avec les Seekers, des Aliens colonisateurs servant de chaînon diplomatique entre les peuples extraterrestres. Les Seekers sont d'apparence philanthrope : ils offrent sans compter leurs services et leurs technologies de pointe pour faire évoluer les autres races intelligentes. D'apparence seulement : leur mythologie mentionne une espèce a priori disparue, l'Humanité, qui bouleversera l'univers lorsqu'elle se réveillera. Grâce à leur réseau d'influence, les Seekers savent tout, entendent tout, voient tout et détruisent discrètement toute preuve d'existence de la race humaine. Jusqu'au jour où un peuple, les Aurelian, évente la ruse... Nous n'allons pas en dévoiler davantage sur le scénario, mais sachez qu'il sera complexe et abondera de personnages-clefs, humains ou autres. L'auteur de science-fiction Orson Scott Card, spécialiste des épopées épiques et alambiquées (Ender, Alvin...), a étalé sa prose galactico-messianique sur trois volets : *Advent Rising* n'est donc qu'un prologue. On y fait la connaissance de Gidéon Wyeth, un jeune humain pourchassé par les Seekers et leurs alliés.

Repoussé d'un semestre sur l'autre, *Advent Rising* joue la montre et prend tout son temps pour se préparer. Le titre évolue cependant dans le bon sens : la dernière mouture a définitivement convaincu le *MOX* de tout son potentiel déjà pressenti lors des premiers contacts... Techniquement, le jeu en impose : c'est de l'exclusif Xbox et ça se voit. Pas ostensiblement d'ailleurs, l'aspect graphique pouvant décontenancer par son audace. Aux antipodes du réalisme d'un *Splinter Cell* ou d'un *Doom*, le style visuel paraît même obsolète au premier coup d'œil, avec ses à-plats que l'on croirait sorti de jeux PC des années 90. En s'y penchant de plus près, on s'aperçoit qu'il faut une sacrée puissance de calcul pour animer simultanément autant de personnages et d'éléments de décor. Gidéon est en guerre contre l'univers entier ou presque et ça se voit : ça explose et voltige dans tous les coins de l'écran. La prise en mains, encore un peu confuse, laisse deviner un réjouissant potentiel d'interactions. Armes tarabiscotées, pouvoirs psychiques, divers véhicules... GlyphX ne regarde pas à la dépense pour nous immerger profondément dans cette furia planétaire. La version présentée ne laisse planer aucun doute quant à la prédominance action du titre mais, nous assure-t-on, quelques phases de jeu devraient comporter des énigmes. En attendant les révélations de l'E3, on prie pour une sortie avant Noël.

Xtra

SOUND MACHINE !
C'est l'incontournable Tommy Tallarico qui assure toute la partie audio, mélangeant bruitages sophistiqués, orchestre et chœurs. Peu connu chez nous, ce producteur américain stimule nos tympans depuis plus de 15 ans et a œuvré sur la quasi-totalité des plates-formes de jeu existantes depuis les 8-bits. Pour la liste complète (et impressionnante) de ses œuvres, allez sur son site www.tallarico.com.

Explosions, coups de pieds, ralenti : comme chez John Woo !

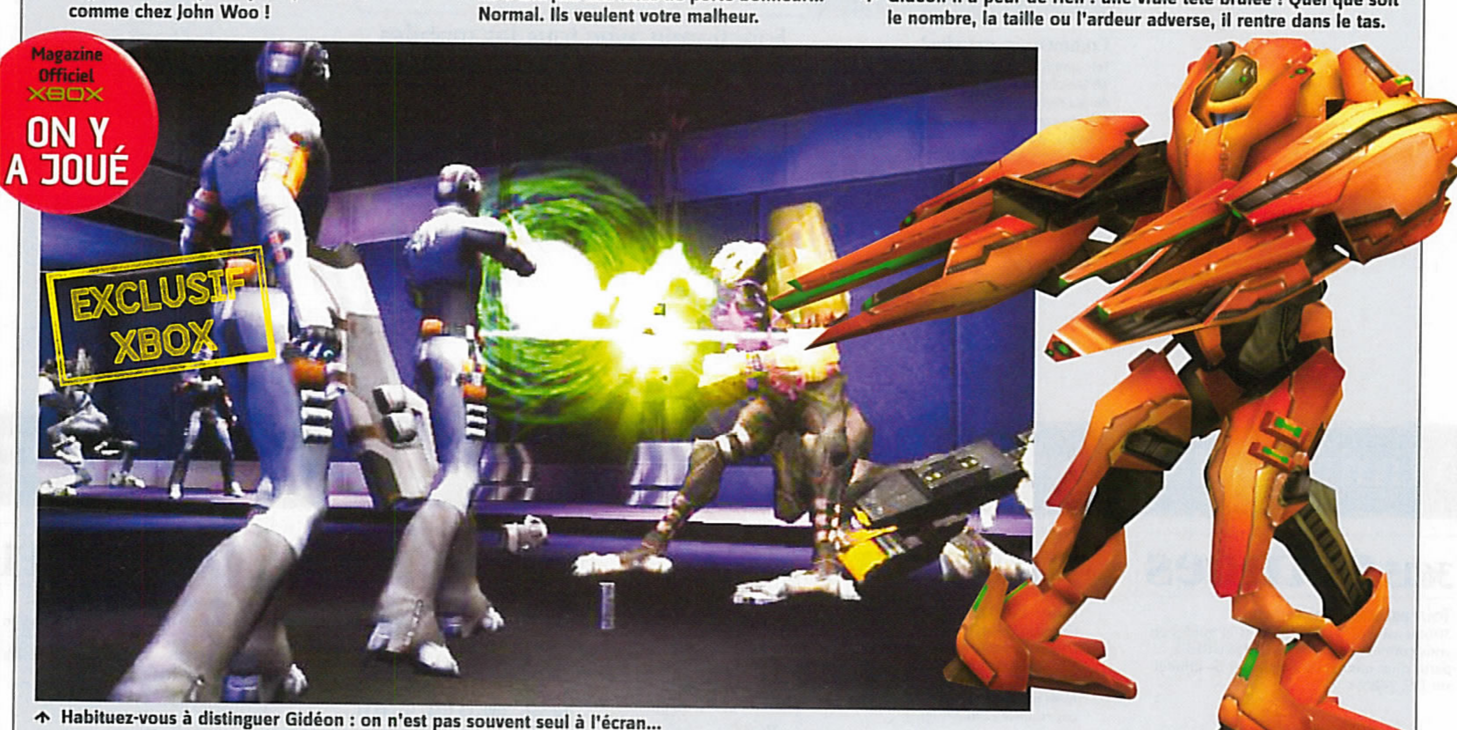


Ils n'ont pas des têtes de porte-bonheur... Normal. Ils veulent votre malheur.



Gidéon n'a peur de rien : une vraie tête brûlée ! Quel que soit le nombre, la taille ou l'ardeur adverse, il rentre dans le tas.

Magazine Officiel XBOX ON Y A JOUÉ



Habituez-vous à distinguer Gidéon : on n'est pas souvent seul à l'écran...

Messianisme : Courant socio-politico-religieux syncrétique promettant le salut total à travers l'avènement d'un chef charismatique devant accomplir la promesse divine. Exemples : Jésus, Gidéon, Zidane...

X-Men Legends 2 : Rise of Apocalypse

La légende continue et gagne en magnétisme.

- Dév. : Raven Software
- Éd. : Activision
- Genre : Action/RPG
- Live : 4 joueurs max.
- Nbre joueur : 1 à 4
- Sortie : 4e tr. 2005
- Site : www.ravensoft.com

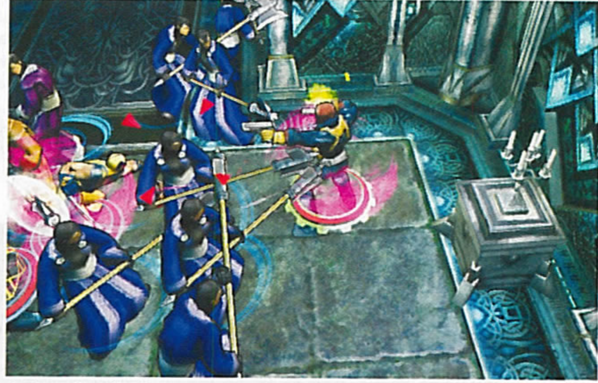
Apocalypse a plutôt une sale image, mais son entrée dans l'équation X-Men suffit généralement à rendre l'opération positive. Immortel et surpuissant, le mutant ultime n'est pas de ceux que l'on peut atteindre sans faire de compromis, ce qui permet à *X-Men Legends* de traiter à son tour la fameuse alliance contre-nature entre les nobles soldats de Xavier et la Confrérie de Mutants de Magnéto. Pour autant le scénario est inédit, même si plusieurs aspects semblent une nouvelle fois l'inscrire dans la mouvance *Ultimate X-Men*, que l'on retrouve également dans le look et la garde-robe des différents personnages. Pour l'essentiel, la recette demeure identique à celle du premier volet, conservant l'aspect action/RPG musclé tout en triplant la taille des niveaux et en dopant leur degré d'interactivité. Un personnage comme le Fléau peut ainsi se frayer un chemin à travers les murs lorsque celui de la sortie ne paraît pas évident, tandis qu'un Magnéto fera usage de ses pouvoirs de façon un peu plus subtile. Surtout, entièrement pensé pour le jeu en ligne, le titre de Raven s'applique à offrir à la fois un contrôle total sur les paramètres de jeu et un rythme continu en Multi : mode Coopération s'appliquant désormais à l'intégralité de la partie, option de gain de niveaux automatique, sélection rapide des différents pouvoirs... Les mutations s'annoncent subtiles, mais bénéfiques !



↑ Le style graphique reste proche de celui du premier volet.

↑ Une même équipe peut intégrer X-Men et Confrérie.


↑ Les persos disposent désormais de pouvoirs plus nombreux.


↑ Les plus téméraires peuvent faire la partie en solitaire.

Carotte : Persuadée que Jessica Alba serait là, la presse s'est rué à la soirée Fantastic 4... pour rien ! Le responsable de la rumeur, un certain Rodolphe R. court toujours...


↑ « Ceci est un bâton magique ! »


↑ Un geste d'amitié version Ash.



↑ Vous prendrez parfois le contrôle de ce nabot hargneux.

Evil Dead Regeneration

Pas prêt de s'éteindre, Ash se paye même une cure de jouvence


- Dév. : Cranky Pants
- Éd : THQ
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueur : 1
- Sortie : Septembre 2005
- Site : www.thq.com

Tomb Raider, *Medal of Honor*, *Evil Dead* ? Ce mois de juin se ferait-il sous le signe du rachat pour les stars déchues ? On l'espère bien, et en tout cas, on nous le promet chez tous les éditeurs concernés. Les deux dernières adaptations de la série *Cheapissimement* culte de Sam Raimi ont tout simplement entaché l'histoire du jeu vidéo. Et si rien ne dit encore que cet épisode intitulé *Regeneration* la marque éternellement, il est peu probable qu'il en soit de même au vu de ce que nous avons déjà pu essayer. Le scénar' qui se déroule juste après l'épisode 2, reste tout à fait dans le ton. À savoir, une vague histoire d'expériences ratées dans un hôpital psychiatrique où a atterri Ash, prétexte à du dégommage en série de zombies. Tronçonneuse incrustée à l'avant-bras, armes à feu diverses dans la main libre, vous allez nettoyer cryptes, égouts et cimetières dans de grandes gerbes d'hémoglobine version ketchup. À vos côtés, Sam, un petit personnage immortel, croisement improbable entre Joe Pesci et Freddy Krueger fournira une aide non négligeable. À tout moment, vous pourrez lui donner assez facilement des directives basiques ou l'envoyer d'un magistral coup de pied, sur des adversaires au loin pour qu'il les occupe ! Ce premier aperçu nous a donné envie de croire de nouveau en Ash, l'anti-héros par excellence, dont on chuchote depuis trop longtemps le retour dans les salles obscures.


↑ Sous certaines conditions, vous vous transformez en Evil Ash.

Serial Movie : Les jeux vidéo continuent d'envahir le grand écran, mais *Silent Hill* a échappé à Uwe Boll. Le film sera réalisé par Christophe Gans, sur un scénario de Roger Avary et Nicolas Boukhrief.

Conker : Live & Reloaded

Gueule de bois plutôt carton pour la bouille de poils !



Avec sa trogne de dérangé tout de même trognon, l'écureuil rouquin a laissé aux joueurs N64 un souvenir ému. Pour refaire vibrer les midinettes d'alors et déniaiser les autres, *Conker* conquiert alors tous les registres possibles pour racoler un maximum. Plutôt bon esprit pour celui qui n'a quasiment aucune morale, et qui, dans ce remix de sa première aventure décadente, s'est vraiment sorti la tête du fût pour nous donner à jouer bien et beaucoup ! Scénario totalement barré et cradingue, objectifs qui vont du scato rigolo à la partie fine où certaines se font déflorer, ça rote, ça vomit, ça jure et ça se bastonne velu. Mais surtout, les mises en situations font qu'on y prend un pied monstrueux sans avoir à jouer d'une main... C'est bien varié, idéalement barré, souvent très surprenant et divertissant, malgré des missions pas toujours claires et une technique parfois en chicos de castor édenté... Reste que la cavale vénale et orgiaque solitaire est un vrai pilier du genre, donc salutaire pour une ludothèque en véritable manque... Quant aux variantes Multijoueur, elles proposent aussi du plaisir intense et en continu. Avec des modes classiques (Deathmatch, Capture the Flag...) arrangés pour ne pas lasser, des dizaines de bots dévastent les champs de bataille à vos côtés, vous pouvez changer de type de perso pour modifier vos stratégies, tandis que la conduite de véhicules armés ajoute au chaos ambiant (parfois un poil perturbant il est vrai...). En résumé, ce *Conker* revisité fait déjà très envie et pas seulement parce que l'animal bouffe à beaucoup de râteliers sans se prendre un seul râteau.

Magazine Officiel XBOX
ON Y A JOUÉ

EXCLUSIF XBOX

↑ Un carnage express réalisé en Multijoueur par un Sneeker.



↑ Comme tous les robots, ce boss déteste l'eau et ça lui défrise les boulons !

La classe des persos

Pour le Multi, les recrues redoublent des forts de guerre, voire plus. Classés par compétences, les voilà détaillés pour tuer... au mieux !



↑ **Grunt.** Le troufion de base. Équilibré en tous domaines, capable de se régénérer, il cartonne avec son gros matos à trois orifices !



↑ **Sneeker.** Femelle à poil ras, donc fouine confirmée... Camouflage optique, combat rapproché, elle fait tout et très mal.



↑ **Long Ranger.** L'antithèse des Sneekers. Le sniper à un œil allume tout à distance grâce à son infravision qui scanne la moindre proie potentielle.



↑ **Sky Jockey.** Bourrin avec ses deux DP 500, pilote de véhicules volants, c'est la menace qui frappe n'importe où mais très fort !



↑ **Demolisher.** Du gros lourd qui fait de gros dégâts. Spécialiste de la démolition au bazooka, il peut aussi devenir Berzerk déchaîné.



↑ **Thermophile.** Vicelard du pétard et totalement barré, ce soigneur est aussi un furieux du napalm et de l'acide balancés...

Précoce ? Même pas encore bizuté à la douche de rhum et au bain de binouze, Thomas alias Ed Warner fait déjà son intéressant ! Sinon comment expliquer l'aveu sur son culte de la moustache du leader de Queen...

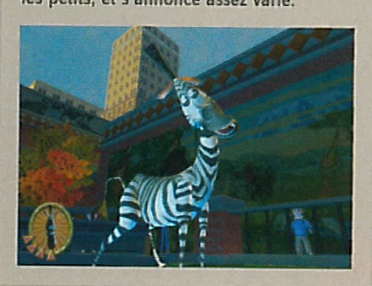
En vert et contre tous
Actuellement sans actualité, Shrek devait trouver de quoi lutter contre le désœuvrement... En l'occurrence, frapper son prochain s'avère assez défoulant. *Super Slam* reprend donc le principe d'un *Kung Fu Chaos*, invitant quatre joueurs à choisir leur champion (parmi une vingtaine de protagonistes tirés des films ou de contes de fées), afin de mettre tous les autres sur la tronche à travers divers décors interactifs. Classique, mais complet, le jeu s'avère assez bien réalisé et fidèle à ses racines.



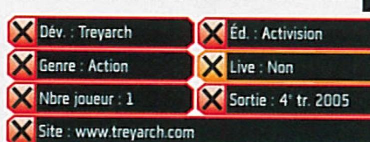
Sauvez les meubles !
Après avoir déjà sauvé *Juiced* (via THQ), la société Fund4Games finance actuellement la finalisation de deux autres titres de l'ancien éditeur Acclaim, disparu il y a six mois. ATV 3, et l'ex-enfant prodigue *Interview With A Made Man* (jeu de mafieux censé ouvrir une trilogie à l'origine) devraient être présenté à l'E3. Le sauvetage de deux autres titres (dont le jeu de gangsters *The Last Job*) serait également envisagé. L'avenir reste très incertain pour *The Red Star*, *100 Bullets* et *Emergency Mayhem*...



L'île aux enfants
Toujours copain avec Dreamworks, Activision prépare pour le 17 juin l'adaptation Xbox de *Madagascar*, son prochain film d'animation. Développé par Toys for Bob (*Disney's Extreme Skate Adventure*), le jeu d'action/plates-formes invite à incarner et alterner les quatre héros du film (un lion, un hippo, un zèbre et une girafe) à travers une dizaine de niveaux, retraçant leur évasion du zoo de New York à l'île de Madagascar. Multipliant les minijeux, le titre cible les petits, et s'annonce assez varié.



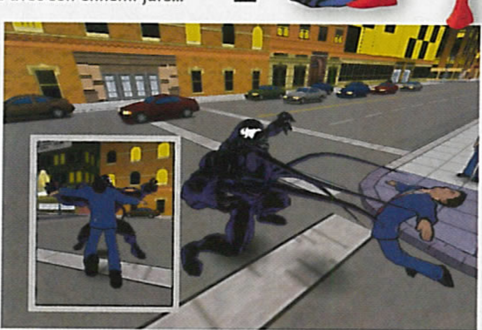
Ultimate Spiderman
Entre deux tournages, le pèlerinage à la source...



Dév. : Treyarch | Éd. : Activision | Genre : Action | Live : Non | Nbre joueur : 1 | Sortie : 4e tr. 2005 | Site : www.treyarch.com

La carrière hollywoodienne de l'araignée lui a plutôt réussi, mais c'est en se replongeant dans ses lectures qu'elle aura pris le plus de couleurs : si d'aucuns lui préféreront la patte Todd McFarlane, il est indéniable que le look « Ultimate » de la nouvelle série (née en 1999) lui va ici comme un collant. *Treyarch* est manifestement à son aise sur Xbox, et le style comics est reproduit avec une efficacité indéniable, combinant couleurs profondes et éclairages travaillés. Spidey a changé de tailleur, mais le principe de jeu sort du même atelier que *Spider-Man 2*, reposant sur la liberté de mouvement et sur l'emploi savant du fil, du crochet, ou encore de l'uppercut. Les combats de boss conservent leur aspect tactique, mais sont plus rythmés, grâce notamment à une mise en scène/page résolument comics, superposant les fenêtres pour permettre au joueur de suivre l'action sous plusieurs angles simultanément (à la manière de la série *24 H Chrono*). Le scénario, (ré)écrit spécialement par Brian Michael Bendis (auteur d'origine), semble œuvrer à la gloire de ce dynamisme, et fait entrer en jeu de nombreux monuments de la BD, de Nick Fury à Electro en passant par Rhino et surtout l'indomptable Venom, que le joueur aura l'occasion de contrôler en alternance avec son ennemi juré...

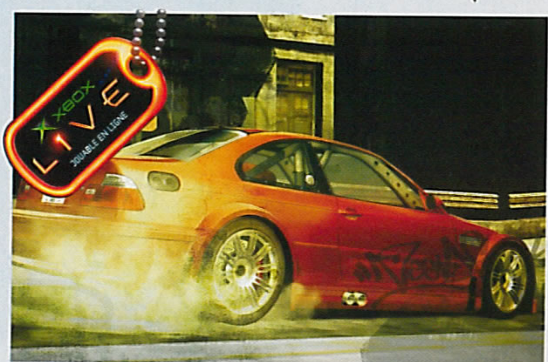
Le rendu « style comics » est particulièrement efficace.



Même entre vos mains, Venom reste un psychopathe.

Stan Lee balance : « Si le jeu est bon, c'est tout bénef pour moi et la BD. S'il est nul... Et bien, je n'y suis pour rien ! »

Need for Speed : Most Wanted
Chassez le naturel, il revient en quatrième vitesse !



N'en déplaise aux antiJacky, le tuning garde une place de choix.



Les circuits ouverts promettent des poursuites mouvementées.

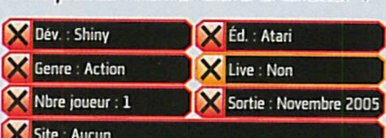
Dév. : Electronic Arts | Éd. : Electronic Arts | Genre : Course | Live : Indéterminé | Nbre joueurs : 1 ou 2 | Sortie : 4e tr. 2005 | Site : www.electronicarts.fr

Après deux ans à se regarder le pot d'échappement et à se faire gonfler les jantes, *Need For Speed* semble de nouveau disposé à franchir la bande blanche pour reprendre ses bonnes vieilles mauvaises habitudes. Combinant les traits de personnalité de ses deux lignées *Poursuite Infernale* et *Underground*, le titre d'EA Games invitera ainsi les joueurs à prendre part à différents types de courses clandestines (drag, drift, face à face, etc.) au volant de bolides « jackysables » à volonté, de préférence en ridiculisant au passage les autorités... Car après avoir passé deux épisodes entiers en vacances, ces dernières reviendront patrouiller avec zèle sur un vaste réseau routier ouvert. Tirez un peu trop sur la ficelle, et vous finirez - ou pas - vos courses avec un convoi de sirènes à vos trousses. Outre son standing dans le milieu, acquis à coups de victoires et de tuning savant, le joueur sera donc également amené à gérer sa « popularité » parmi les représentants de l'ordre. De quoi réconcilier la série avec les déçus de l'*Underground*, qui lui reprochaient de s'être vidée de son essence avec l'avènement de l'ère tuning (ce qui ne l'avait pas empêchée de traverser plus de 15 millions de foyers) Car s'il tient ses promesses, ce nouveau volet pourrait bien valoir sa mise à prix.

Treyarch : L'équipe basée à Los Angeles s'est décidément spécialisée dans les aventures de l'homme-araignée, signant presque toutes ses prestations depuis la version PlayStation en 1999.

The Matrix Path of Neo

Une pilule moins dure à avaler ?


Dév. : Shiny
Éd. : Atari
Genre : Action
Live : Non
Nbre joueur : 1
Sortie : Novembre 2005
Site : Aucun

Six millions d'acheteurs ne peuvent pas avoir tort... C'est pour cela que Shiny s'est attelé à développer un nouveau titre basé sur la licence culte des frères Wachowsky. Ça sera un jeu d'action sans les phases de conduites commises dans *Enter The Matrix* et mélangeant des moments clefs de la trilogie. Keanu, Carrie-Ann et Laurence viendront renforcer l'immersion de ce spin-off très attendu par les fans. En prime, le DVD contiendra le dessin animé *Animatrix*.



L'équipement des membres du SWAT change en fonction de l'adversité : vous !

James Bond Bons Baisers de Russie

Bond vers le futur pour 007 !


Dév. : Electronic Arts
Éd. : Electronic Arts
Genre : Action
Live : Non
Nbre joueur : Indéterminé
Sortie : 4e tr. 2005
Site : www.mi6.co.uk

Adieu Pierce : le seul véritable et légitime Bond part enfin en mission ! La magie du jeu vidéo permet de rajeunir ce bon vieux Sean, à qui l'on pardonne ses dernières Connery (comme *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*...). Adaptation du film de 1963, *Bons Baisers de Russie* permettra de customiser son agent 007 à la manière d'un RPG, de shooter de l'espion en Multi (Deathmatch) et de Tatiana Romanova et Moneypenny. Jamais plus jamais de missions bâclées pour Bond donc ?



Même menacé par-derrière, Bond est toujours flegmatique...

Tomb Raider : Legend

Lara se paie un lifting made in USA !


Dév. : Crystal Dynamics
Éd. : Eidos
Genre : Action
Live : Indéterminé
Nbre joueur : 1
Sortie : Courant 2006
Site : www.tombraider.com

On ne reviendra pas sur la polémique *Angel of Darkness*... Toujours est-il que la poule aux œufs d'or a revêtu un nouveau plumage et repart rouler du popotin dans les vieilles pierres. Wonderbra collection 2005, nouvelle coupe de tifs, belle paire de 9 mm flambant neufs : la farouche Anglaise a bien l'intention de redevenir reine sans passer par la case Prince Charles. C'est Toby Gard (*Galleon*) qui cornaquera le studio américain Crystal Dynamics (*Soul Reaver*, *Project Snowblind*) pour mettre en scène *Legends*. Entre deux épisodes, Lara a eu le temps de passer chez Q récupérer quelques gadgets bien utiles, comme ce grappin magnétique qui lui permettra de s'accrocher aux surfaces métalliques, des jumelles et un casque-micro identique à celui que vous employez sur le *Live*. Pour parler à qui, cela reste encore un mystère : peu d'éléments circulent concernant le scénario. Ce que l'on sait, c'est qu'elle se baladera aussi bien dans des environnements urbains (laboratoire, centrale nucléaire...) que dans des ruines antiques. Les développeurs promettent une animation particulièrement impressionnante, tentant de faire passer Sam Fisher ou le Prince de Perse pour d'arthritiques soudards... Elle peut ainsi exécuter des roulades/fusillades flamboyantes et mortelles, nettoyant une pièce en moins de temps qu'il n'en faut à Angelina Jolie pour divorcer. Plus féminine, plus souple, plus astucieuse, la nouvelle Lara a l'air de s'être remise sur le droit chemin. Tant mieux, ça commençait à manquer de filles sur Xbox...



Lara a mis son masque de guerrière : pas commode la dame...



Quand il s'agit de calculer les risques, Lara procède ainsi : 2X9 mm = 18 trous dans ta tête !

New Beatle : La musique de *Bons Baisers de Russie* sera composée par Christopher Lennertz, auteur des précédentes bandes-son des *Bond* siglés EA et sera enregistrée aux studios Abbey Road, antre des Beatles.



Agenda juin 05

Souvent amoraux mais surtout passionnés, les héros de ce mois font dans l'excès irrésistible. Désaxés mais méritant leurs succès, ils éveillent, réveillent et en appellent à tous les sens !

Dimanche | Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi | Samedi

SKINNY LITTLE NANCY CALLAHAN SHE. GREW UP. SHE FILLED OUT.

JESSICA ALBA IS NANCY

1 — 9MM EN 35MM
Réalisateurs allumés, casting hallucinatoire, scénario et esthétique fatals d'un maître du comics, *Sin City* tire le meilleur des pires vices pour nous faire pécher par excès au ciné !

2

7 — DÉBOIRES DE MÉMOIRE...
L'identité de son humanité, voilà ce que recherche le cyborg Batou de *Innocence : Ghost in the Shell 2* dans l'édition DVD de l'animé.

GHOST IN THE SHELL 2 INNOCENCE

8 — SAVATE ASIATE BIEN BALANCÉE
Complètement barrés et bourrins, les Chinois volants de *Crazy Kung-fu* mettent à l'amende le genre martial en rendant la mandale chorégraphiée totalement décalée et débridée !

FUMER SANS FEU NI PÉTARDS ?
Champ de bataille des racailles organisées, *GTA : San Andreas* est une zone sinistrée privilégiée pour s'essayer à presque tous les travers de gangsters. Ambiance et décadence...

15 — LE BALE ET LA BÊTE
Dans le rôle de la bête à deux visages, Christian Bale. Dans celui de la belle accro à sa face masquée, Katie Holmes. *Batman Begins* ou les origines troublées du vengeur masqué et ailé.

24 — ON ENVOIE LA QUEUE !
Ivrogne, vénal, lubrique et surtout très ludique, l'écureuil de *Conker : Live and Reloaded* satire s'attire les bonnes grâces de sa race. En pratique Solo ou de groupe sur le *Live* !

What doesn't kill you makes you stronger

CURSED

29 — MORT DUE AU JEU...
Los Angeles, trois ados, un loup-garou et des succions infectieuses... Bref, un programme à l'haleine un poil chargée pour Wes Craven qui tente de faire flipper dans *Cursed*...

Fans ? Grâce à Jessica Alba dans *Sin City* et Katie Holmes de *Batman Begins*, Stéph aura son quota ciné de l'année. Yann, lui, malgré ses penchants déviants pour Éric et Ramzy, snobe le DVD des *Daltons* le 8 juin...

Xpertise

Tous les jeux du marché testés en toute impartialité. Le guide d'achat indispensable pour ne pas se tromper !

La notation

Les notes sont attribuées après discussion entre les membres de la rédaction. Elles prennent en compte le prix, la cible et la concurrence dans le domaine représenté, mais pas l'attente suscitée.

De 0 à 5
Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables.

De 6 à 9
Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne.

De 10 à 13
C'est pas mal, mais... Ce jeu nous inspire un sentiment mitigé. Il peut plaire aux fans du genre.

De 14 à 17
Un titre qui saura vous occuper et vous réjouir si vous appréciez déjà le genre. Il mérite l'achat et se positionne comme un hit !

18 et plus...
Chef-d'œuvre ! Rares seront les jeux à obtenir ces notes... À acheter sans hésitation.

Les stars du X

ÉLITE
Ces jeux peuvent être achetés les yeux fermés et deviendront des classiques.



JEU DU MOIS
C'est un titre qui sort du lot grâce à ses qualités ludiques indiscutables.



SÉLECTION
Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction.



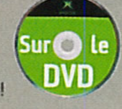
EXCLUSIF XBOX
Uniquement sur Xbox et aucune autre console du marché.



XBOX *LIVE*
Il est possible de télécharger de nouveaux éléments et/ou de jouer avec sur le Xbox *Live*.



SUR LE DVD
Une version jouable est disponible sur notre DVD. Essayez-le !



Pas encore l'âge de la retraite



Et autant vous prévenir, ce n'est pas pour tout de suite ! Certes, le dossier précédent a sûrement dû capter toute votre attention et je vous imagine déjà en train de compter les jours jusqu'au premier test de jeu 360. Moi aussi, j'avoue... Mais ce n'est pas encore d'actualité : les jeux Xbox première génération ne vont pas disparaître du jour au lendemain de nos colonnes et il y a encore un bon semestre, voire plus, à attendre avant de mettre la main sur les titres next gen. Quand on voit les sorties, assez moyennes, que nous disséquons ce mois-ci, on se dit que l'attente risque d'être pénible ! Un mois sans éclat, mais qui ne justifie pas d'entonner le chant du cygne. Les jeux continueront à affluer au moins jusqu'en 2007, largement de quoi amortir votre investissement si vous venez d'acquérir une machine. Il n'est jamais trop tard pour bien faire et, entre la production existante et les prochains hits, vous verrez que vous aurez de quoi passer de longues heures de jeu. De plus, vous pourrez trouver, dans la gamme Classics, le meilleur d'une ludothèque d'exception à des prix très raisonnables. Les grands jeux ne meurent jamais : dans cinq ans, on reparlera encore de *Halo*, de *Ninja Gaiden* ou de *Project Gotham Racing*. Et c'est avec émotion que vous regarderez votre bonne vieille boîte noire, chargée de souvenirs... Ou que vous regarderez votre petit frère s'amuser avec !

> « Les jeux Xbox afflueront au moins jusqu'en 2007. Largement de quoi s'amuser encore longtemps ! »

Frédéric Brunet
Chef de rubrique Xpertise

Remarque. Les jeux présentés dans les pages suivantes ont, pour la plupart, été testés sur des versions éditeurs pré-commerciales. Le produit disponible en magasin peut comporter de très légères variations. La qualité des images peut comporter des variations d'un test sur l'autre, selon le système de capture d'écran employé (réseau ou acquisition vidéo).

Docteur ou paria ?



Berreb
Docteur, bien sûr ! Il en faut toujours un près d'un ring de catch. Et avec les deux autres sauvages, mieux vaut se tenir prêt à toute éventualité. J'ai toujours des aspirines et des sédatifs pour bovidés sous la main.



Stéph
Ça dépend de votre conception du mot paria. Par exemple, pour les tenanciers de bistrots de mon quartier, je suis un dieu vivant. Par contre, mon banquier a plutôt tendance à me prendre pour un paria.



Cédric, alias Kyo ou Brandon
Docteur, pas trop. J'ai essayé d'opérer ma Xbox qui ramait sur le *Live* et ça s'est soldé par une décharge électrique. Toujours débrancher le patient avant une intervention, sinon ça secoue et ça fait tout drôle dans les cheveux.



Fred
Paria. J'aime pas les docteurs car j'ai horreur des piqûres ! Plus je discute avec Brandon ou Jeff, plus je réalise que les toubibs font mal leur boulot : faut pas laisser en liberté de tels dangers publics. Ils sont contagieux en plus !



Sam
Tout dépend du lieu et du moment : j'ai comme l'impression d'être un petit peu marginalisé lorsque j'assiste à des concerts de death metal. Mais sur un dancefloor, je fais passer les autres pour des parias du pas de danse !



Jeff
En Corse, il n'y a pas de parias, il n'y a que des continentaux. Moi, je me sens plutôt docteur dans l'âme,avec des spécialisations en gynécologie, gérontologie et cinématographie. Mes consultations sont gratuites pour les filles.



Thomas
Encore interne. Tout frais émoulu de la faculté, j'assiste les grands docteurs du *MOX* dans leurs interventions. Généreusement, ils me laissent m'occuper des cas les plus désespérés, comme *Red Ninja* ou *Predator*...



Fab
Je suis docteur, mais en occultisme, comme Docteur Strange. Invocation de développeurs, voyage astral dans des avions, sacrifice de pigistes concurrents : un simple coup de fil à mon cabinet peut changer votre magazine !

Newbie. Débarqué de La Rochelle, Thomas Huguet, alias Ed Warner sur le Net, a rejoint l'équipe de pigistes du *MOX*. Fred et Stéph se sont trouvés un nouveau doudou...

SOMMAIRE



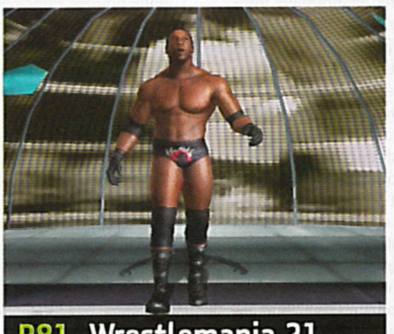
P70 Juiced



P74 Pariah



P72 Lego Star Wars



P81 Wrestlemania 21



P78 Predator CJ

Duff. Pour l'E3, la répartition des chambres d'hôtel : Cyrille et Cyril, Fred et Stéph.
Donc vêtements propres et eau minérale d'un côté, chaussettes sales et canettes de bière de l'autre.

↑ Du bruit, de la fureur et de la grosse techno : c'est ça le tuning !

Magazine Officiel XBOX
LE JEU DU MOIS

Juiced

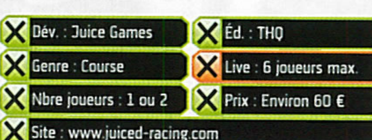
Fini de jouer : chaque décision, chaque coup de volant est lourd de conséquences !

Xtra



PRESSION
Si vous suivez un concurrent d'assez près, vous pourrez lui mettre la pression, symbolisée par un petit point d'exclamation. Ne le lâchez pas ! Vous pourriez ainsi le pousser à la faute, et le voir partir en tête-à-queue. Évitez de lui rentrer dedans et prenez la tête. La mauvaise nouvelle, c'est que vos pilotes sont aussi sensibles à la pression, et c'est rageant de les voir se planter bêtement.

Texte : Julien Lemarchal



Sur le créneau juteux des jeux de tuning, nombreux sont les candidats à la place de leader. THQ reprend le témoin de l'infortuné Acclaim, avec l'objectif avoué de nous plonger dans le monde du tuning avec réalisme. Avant de donner les premiers tours de clé, il faudra créer votre équipe et vous munir d'un portable dernier cri pour entrer en contact avec les autres tuners de la ville.
Le baptême du feu passé, investissez soigneusement vos économies et préparez-vous sérieusement à l'entrée dans la compétition : dans le monde de Juiced, aucune seconde chance ne vous sera accordée. L'option Recommencer n'existant pas, une fois en course, vous n'avez pas d'autre choix que de gagner. Tant pis pour votre réputation et votre cash si vous avez parié sur votre victoire. Car votre évolution se fera essentiellement sur le respect que vous inspirez aux concurrents : votre comportement en course, votre style de tuning ou votre audace dans les paris vous feront gagner des points. Oubliez l'appui sur un adversaire dans un virage, c'est plutôt mal vu... Quand vous serez devenu un cador respecté, vous pourrez assister aux courses des autres, voire parier sur le gagnant. Si vous faites un pari contre un concurrent, celui-ci s'ajoutera à vos contacts, et vous pourrez lui proposer des défis grâce à votre mobile. Jusqu'au défi ultime, le Pink slip, qui consiste à parier sa voiture la plus puissante. Pour progresser, le respect ne suffit pas : il vous faut une collec' de caisses digne de ce nom, les épreuves étant ouvertes à une classe de voitures bien spécifique.
Avec au moins une caisse de chaque classe, vous pourrez donc choisir librement votre »



↑ Chaque tuner représente son équipe... Faites-vous connaître.



↑ Observez une course pour mieux connaître la concurrence.



↑ Pour vous faire du cash, pariez sur un tuner bien côté.

Fauché : Si vous êtes ruiné et que vous ne pouvez pas payer les réparations, votre voiture sera réparée automatiquement. Si vous avez perdu jusqu'à votre caisse, vos amis lèveront 30 000 $ de fonds.

Bienvenue au supermarché de la pièce détachée

Comme ses concurrents, *Juiced* est très complet en matière de tuning. Vous pouvez booster les performances de votre caisse avec la panoplie habituelle des améliorations (moteur, freins…), classées par niveau. Certaines pièces comme les ailerons n'auront pas qu'un effet cosmétique et amélioreront votre accélération.



Réglez la puissance de votre moteur pour vous adapter aux concurrents.



Vu le prix des équipements, mieux vaut être chanceux dans ses paris !



Visualisez tous les équipements disponibles selon la classe concernée.



Une option pas vraiment utile au vu du peu de réglages moteurs.



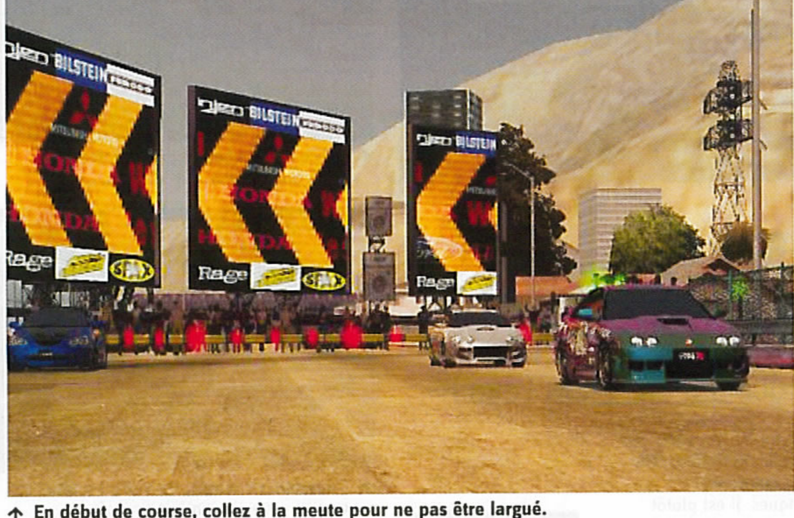
Pour ne pas être percuté, prenez des virages bien larges.



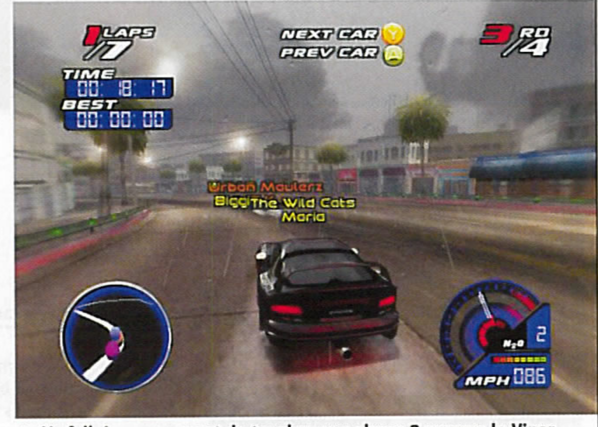
Voilà la situation idéale pour se faire retourner bêtement.

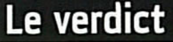


À gauche, TK a lamentablement craqué sous la pression.



En début de course, collez à la meute pour ne pas être largué.





Va falloir ramer avant de toucher une classe 2 comme la Viper.

« Aucune seconde chance ne vous sera accordée : en course, vous n'avez pas d'autre choix que de gagner. »

>> épreuve (payante ou non) sur le calendrier des événements. Trois types vous seront proposés : la Course classique, le Sprint et le Showoff. Le Sprint, assez technique, vous obligera à passer les vitesses manuellement et à jouer de la nitro. En Showoff, il faudra envoyer un maximum de figures (comme un 360° à pleine vitesse) en un temps limité. En dehors des épreuves du calendrier, vous pourrez aussi organiser vos propres challenges. Ce ne sera pas de trop, car votre progression sera gênée par vos concurrents : il suffit de faire un pari contre eux pour que leur performance soit décuplée. Dans ce cas, votre adversaire ne lâchera pas un mètre, quitte à vous doubler à deux longueurs de l'arrivée en abusant de la nitro.

Vous gérez mal la pression ? Faites-vous épauler par les autres pilotes de l'équipe : vous pouvez les envoyer en piste et même leur donner des consignes de course asse simples.

Si le mode Carrière est bien étoffé, l'Arcade n'est pas en reste : ici, ce sont des épreuves sur véhicule imposé, organisées en séries…

Et contrairement à ce qu'on peut penser, ce n'est pas plus simple qu'en Carrière.

Techniquement, malgré des textures solides et des caisses bien polygonées, le jeu est dans la moyenne : ni fantastique, ni moche. Dommage que la vitesse d'animation ne soit pas plus élevée : c'est peut-être ce qui rend le jeu moins exaltant, caractéristique d'un *Midnight Club*. Les limites du réalisme peut-être…

Le verdict

Graphisme : Des couleurs flashy et acides… il faut aimer le style. Titre multiplates-formes, *Juiced* n'exploite pas au mieux la Xbox.

Son : Un choix de musiques assez éclectique : techno, rap, dance ou pop rock. Les bruits de moteurs sont moyens.

Jouabilité : Prise en main rapide sans être trop simpliste. On apprécie le mode de progression, original et novateur, bien que frustrant.

Durée de vie : Conséquente, même si on se demande si l'absence de restart n'est pas une façon de rallonger énormément la durée de vie.

En résumé

Moins superficiel qu'il n'y paraît, le jeu apporte son lot d'innovations. Dommage que la progression soit parfois frustrante et qu'il manque un petit brin de folie…

15/20

Du matin au soir : En créant une course perso, choisissez le moment de la journée : matin, soirée… nuit. Vous pouvez également décider des conditions climatiques qui influent sur la tenue de route.



↑ Si même les Lego se mettent à la Force...



↑ Entre chaque campagne, vous retrouvez les persos débloqués dans cette cantina.



↑ Les Jedi savent parer les tirs adverses d'un revers de sabre-laser.



↑ Grâce à la Force, on peut déplacer ces Lego pour s'ouvrir un chemin.



↑ De temps en temps, on a droit à une course ou à un combat spatial.

Lego Star Wars

Plus mignons que les Ewoks et plus drôles que Jar Jar ? Les Lego !

Texte : Jean-François Mariotti

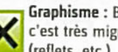


Autant se rendre à l'évidence : il faut quand même être un sacré fanboy pour saliver autant que nous l'avons fait sur un concept comme *Lego Star Wars*. Mais après tout, ce n'est pas un scoop : une bonne partie de la rédaction du *MOX* vire pavlovienne dès que la fameuse saga de Lucas est mentionnée. Et dans le cas présent, une adaptation à l'univers des jouets Lego, on imaginait déjà de folles inspirations visuelles et ludiques – en bref, de l'audace, quoi ! Eh bien trêve de vains rêves, le produit s'avérant finalement très formaté, même si pas mal fichu du tout. Un bon achat pour les plus jeunes qui n'auront aucun mal à comprendre le concept, puisqu'il s'agit tout simplement de revivre les trois premiers films dans la peau de leurs personnages principaux (et pas mal de seconds rôles pour plusieurs dizaines d'incarnations en tout). Articulé en chapitre, on vous propose de replonger dans la bataille de Naboo, celle de Geonosis, et toutes les autres scènes clés des opus cinématographiques. Il est plutôt rigolo de prendre en main des petits Jedi Lego, et de les confronter à des petits Sith, robots et autres *bad guys* légendaires (Django Fett, le Comte Dooku...). Le tout est gentiment irrévérencieux, même si on ne s'éloigne jamais trop de la charte officielle de Lucas. Dommage, on aurait sans doute aimé rigoler un peu plus, l'occasion étant tout de même très belle. Ceci dit, l'univers du jouet n'est pas qu'un prétexte esthétique et comique : les décors sont chamboulables à loisir, notamment grâce au pouvoir de la Force. Unique pouvoir d'ailleurs, qui consiste à décomposer et à déplacer divers éléments de l'environnement. Utile pour s'ouvrir un chemin çà et là, même si la profondeur ludique du jeu ne va guère plus loin. Heureusement, l'option Deux joueurs vous permettra de vous éclater en compagnie d'un ami, ce qui devient tout de suite beaucoup plus sympa. L'un dans l'autre, de quoi intéresser les plus jeunes quelques (trop courtes) heures. Et surtout, de quoi dévoiler l'intrigue de l'*Épisode III* deux semaines avant sa sortie sur les écrans !

Xtra

CAPACITÉS UNIQUES

La grande majorité des personnages jouables possède au moins une capacité propre à leur classe. Les Jedi maîtrisent la Force, et Amidala et ses soldats sont capables d'utiliser des grappins. Les robots peuvent pirater des consoles et D2-R2 sait même voler. À noter que Jar Jar possède lui aussi son utilité, puisqu'il sait sauter plus haut que les autres ! Au temps pour ses détracteurs...



Le verdict

Graphisme : Bon, c'est du Lego, hein ! Ceci dit, c'est très mignon, avec quelques effets réussis (reflets, etc.)

Son : Les musiques et bruitages officiels sont à l'honneur. Mais nulle voix... Les Lego ne sont pas bavards !

Jouabilité : Une prise en main d'une simplicité enfantine. Trop sans doute : les combats sont un peu simplistes.

Durée de vie : Le gros point faible : la campagne se termine une première fois en cinq heures à peine. Très chiche !

En résumé

Fort de son principe rigolo, *Star Wars Lego* devient vite un peu trop simplet pour un adulte. Mais jusqu'à 10 ans, on prendra plaisir à ce joyeux détournement.

11/20

Jeu libre : Quand vous aurez terminé le mode Scénario, vous pourrez recommencer le jeu avec n'importe quel personnage débloqué. Avec leurs capacités propres, vous découvrirez de nouvelles zones secrètes.

Pariah

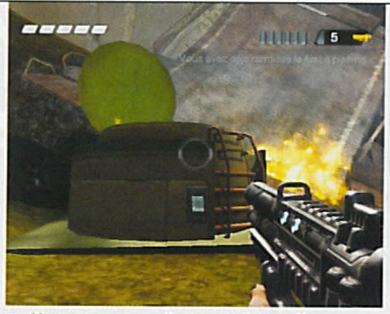
Trop de sédatifs, pas assez d'anabolisants : le docteur s'est planté dans l'ordonnance !

Texte : Thomas Huguet

- Dév. : Digital Extremes
- Éd. : Hip Interactive
- Genre : Doom-like
- Live : 16 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 ou 2
- Prix : Environ 60 €
- Site : www.pariahgame.com

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

EXCLUSIF XBOX



↑ Vous trouverez vie et munitions dans ces bunkers souterrains.



↑ Attention à ces pièges, ils crachent un poison létal.



↑ Un passage super énervant à bord d'un tank en carton pâte.

À l'école, quand on veut copier sur un camarade de classe, il faut faire ça intelligemment. Le secret est de ne retenir que les bonnes choses et surtout d'utiliser ses propres mots afin de ne pas éveiller les soupçons du correcteur. Dans le jeu vidéo c'est pareil, et en lorgnant sur *Halo*, les développeurs de Digital Extremes n'ont pas choisi le moins bon élève, c'est déjà ça. Les véhicules font immanquablement penser à ceux du titre de Bungie, on reconnaît les déplacements « lunaires » et le bouclier rechargeable du Master Chief. Ces quelques emprunts passeraient probablement inaperçus si *Pariah* était doté d'une identité bien marquée, mais le jeu manque tellement d'inspiration que ça finit par se voir.

Les créateurs d'*Unreal Championship* ne semblent pas très à l'aise dès qu'il s'agit de raconter une histoire. Celle de *Pariah* est confuse au possible et très mal mise en scène, le pauvre docteur Mason étant souvent trimballé de niveau en niveau sans que l'on n'y comprenne quelque chose.

Le jeu manque également de vie et de punch, et même si quelques scripts rouillés viennent parfois briser la monotonie de la progression, il faut bien du courage pour continuer à jouer. C'est dommage, car *Pariah* aurait mérité mieux, d'autant plus que le reste du jeu est globalement bien fichu. On sent par exemple l'expérience acquise sur *Unreal* en matière d'armement, les différentes pétoires du soft

Troubles : Si vous vous soignez plusieurs fois d'affilée, votre vue devient floue et il vous est impossible de viser correctement. À croire que le remède est concocté avec de la gnôle premier choix...

Le Havok, pour s'envoyer en l'air

Ce moteur, utilisé dans Half-Life 2, offre un rendu physique réaliste.



↑ Avec le lance-grenades, vos ennemis sautent littéralement de joie.



↑ Contemplez les ravages de l'alcool sur les hommes de main.

↑ Ce pauvre gars a connu une mort des plus déshonorantes...

Xtra

DÉFINITION
À l'origine, le paria est un individu de la plus basse caste en Inde. Inutile de vous dire que ces gens-là sont détestés par toute la société et qu'ils survivent dans la plus grande pauvreté...

COOPÉRATION
La campagne Solo du jeu est jouable à deux en écran partagé. C'est moins ennuyeux peut-être...



↑ Le fusil à plasma éclaircit l'écran et déforme votre vision.



↑ Voici les pastilles à récolter pour upgrader les armes.



↑ Votre compagne conduit pendant que vous jouez de la tourelle.



↑ Le sniper, une fois amélioré, permet de localiser les ennemis.

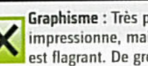


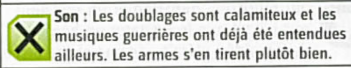
↑ Ces vaisseaux font office de boss dans le niveau du train.

« Malgré un travail visiblement sérieux et des moyens conséquents, Digital Extremes n'a pas su insuffler une âme à son jeu. »

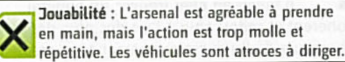
» étant aussi belles qu'expéditives. Elles sont de plus évolutives et peuvent être upgradées trois fois à condition de trouver les items adéquats. Ces derniers sont souvent bien cachés. L'intelligence artificielle est un peu simple mais se positionne dans la bonne moyenne, en adoptant généralement un comportement crédible. Les ennemis se cachent, contournent les obstacles et se montrent le plus souvent très précis. Trop précis même. Carrément omniscientes, ces ordures virtuelles ne se gênent pas pour ouvrir le feu avant de vous avoir vu, ce qui rend les tentatives d'infiltration totalement vaines. Qu'importe, *Pariah* est de toute façon un jeu d'action et il remplirait parfaitement son rôle si sa mise en scène était plus enlevée.
En l'état, le jeu est bien trop mou pour captiver, et ce ne sont pas les quelques passages à bord de véhicules qui relèvent la sauce. À mille lieues de celle de *Halo*, la maniabilité des vaisseaux de *Pariah* est infecte et frustre énormément là où elle devrait accélérer et dynamiser le déroulement du jeu.
Avec de telles lacunes scénaristiques et un tel manque de rythme, difficile de convaincre le joueur habitué aux envolées magistrales d'*Halo* ou à la complexité de *Deus Ex*. Même la réalisation de *Pariah* n'impressionne pas plus que ça. Très convenable graphiquement pourtant , le jeu n'enchante pas et le design assez quelconque des personnages n'y est certainement pas étranger.
Malgré un travail visiblement sérieux et des moyens conséquents, Digital Extremes n'a pas su insuffler une âme à un jeu qui se retrouve dépassé par d'autres FPS, plus besogneux mais plus inventifs aussi. À l'école, c'est pareil...

Le verdict

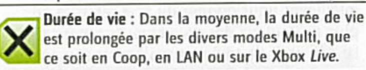




Graphisme : Très propre : le moteur physique impressionne, mais le manque d'identité est flagrant. De gros ralentissements toutefois.



Son : Les doublages sont calamiteux et les musiques guerrières ont déjà été entendues ailleurs. Les armes s'en tirent plutôt bien.



Jouabilité : L'arsenal est agréable à prendre en main, mais l'action est trop molle et répétitive. Les véhicules sont atroces à diriger.

Durée de vie : Dans la moyenne, la durée de vie est prolongée par les divers modes Multi, que ce soit en Coop, en LAN ou sur le Xbox *Live*.

En résumé

Pariah copie ses idées à droite et à gauche sans ajouter sa propre touche à l'ensemble. Le jeu est honnête mais manque trop de caractère pour s'imposer. Une déception.

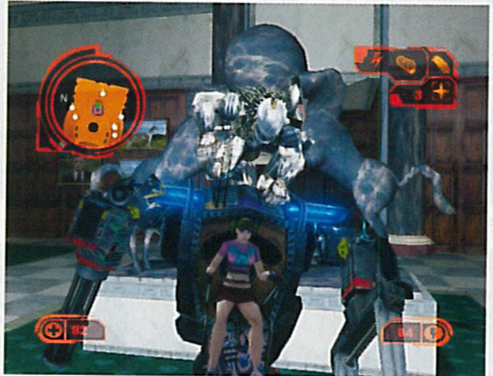
12/20

Cheap : Durant le jeu, on tombe parfois sur des combats entre deux factions ennemies. L'ennui, c'est qu'on a beau attendre deux heures, ils ne se tuent jamais... Hum, pas très crédible tout ça.


Les cinématiques en images de synthèse sont plutôt réussies.


J'en connais un qui va bientôt passer un moment très désagréable.


La vue subjective vous renseigne sur les points faibles des ennemis.


Attaquez ces machines par-derrière pour vous en débarrasser.


Mais quel poseur ce Predator, je vous jure... On dirait Keem.


Le Predator est le seul personnage un tant soit peu bien modélisé.


Le plus grand chasseur de l'univers saigne vert fluo. Allez comprendre...

Predator : Concrete Jungle

Quand l'empereur de la chaîne alimentaire s'emmêle les dreadlocks...

Texte : Thomas Huguet

- Dév. : Eurocom
- Éd. : Vivendi
- Genre : Action
- Live : Non
- Nbre joueur : 1
- Prix : Environ30 €
- Site : www.predatorconcretejungle.com

Pour Eurocom, transformer un méchant pur jus tel que le Predator en héros de jeu vidéo n'était pas une chose aisée. Il fallait en effet trouver un ennemi cohérent et redoutable à l'un des plus dangereux chasseurs de l'univers, un personnage assez intelligent pour donner du fil à retordre au plus musculeux des gouverneurs américains. Le défi était de taille, et malheureusement pour les fans du plus rasta des tueurs extra-terrestres, le contrat est loin d'être rempli, *Concrete Jungle* s'avérant bien poussif dans tous les domaines. En mêlant mafia, drogue futuriste et code d'honneur (le tout entre 1930 et 2030), le scénario manque de crédibilité et de simplicité, tout en versant un peu trop dans le politiquement correct. Il suffit par exemple de tuer quelques innocents pour que la partie soit perdue. On a du mal à imaginer le monstrueux Predator avoir de tels états d'âme, surtout quand on connaît son goût pour le macabre et le sanguinolent. Côté jeu à proprement parler, on trouve un peu de tout, de la course aux checkpoints en ville façon *Spider-Man 2* aux combats plus rapprochés, sans oublier quelques missions d'infiltration utilisant le célèbre camouflage optique de la bête. Se disperser peut être très dangereux quand on ne maîtrise pas son affaire, et le jeu d'Eurocom en est le plus bel exemple. La gestion catastrophique de la caméra rend les déplacements totalement hasardeux tandis que les combats deviennent vite barbants faute de combos variés. Entre des immeubles qui affolent la caméra et des ennemis aussi malins qu'un couvre-lit, nous vous laissons imaginer l'extrême frustration qu'engendre le jeu. Sa durée de vie convenable et son prix réduit n'empêchent pas *Concrete Jungle* d'être un ratage presque total et, hélas, le jeu s'envole direct vers la morgue, casier « Licences gâchées ». Si vraiment vous deviez craquer (un fan morbide ?), attendez de le trouver en occasion pour quelques d'euros. Sinon, vous risquez fort d'avoir la sensation de vous faire écorcher la bourse...



Xtra

UN PEU D'HISTOIRE
La série *Alien Vs. Predator*, disponible sur PC à petit prix, permettait non seulement d'incarner le très classe (et très chasse) Predator, mais aussi le plus virevoltant Alien et le classique Marine équipé du radar d'Aliens, le retour. Trois aventures très différentes et une ambiance très prenante à chaque fois. Tout l'inverse de ce *Concrete Jungle* donc...

Le verdict

Graphisme : Le Predator s'en tire bien mais le reste, que ce soit environnements ou ennemis, est d'une indigence rare.

Son : Ça manque de percussion, comme dirait Aimé Jacquet. Un petit plus pour les musiques quand même.

Jouabilité : Trop basique au corps à corps et catastrophique dès qu'il s'agit d'évoluer en ville, la faute à une caméra très énervante.

Durée de vie : Le seul point fort du jeu. Les plus masochistes débloqueront costumes et missions bonus.

En résumé

Presque tous les indices du naufrage sont réunis. L'esprit n'y est pas, la maniabilité est souvent atroce et la réalisation indigne d'une Xbox. Retournez voir les films.



Syndrome *GTA* ? Armé jusqu'aux dents, doté de plusieurs modes de vision et capable de sauter super haut, le Predator ne sait pourtant pas nager. Un lointain cousin de Tommy Vercetti ?




Des attaques sournoises sont présentes, mais elles ne sont pas très variées.


La vue subjective vous permet de regarder la tapisserie en toute sérénité.


Quand ce symbole s'affiche, votre ennemi n'en a plus pour longtemps.


Préparez-vous à subir les assauts d'un boss des plus agaçants.



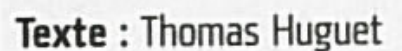
Ce ninja bleu vous viendra en aide plusieurs fois durant le jeu.


Dire qu'une fille aussi mignonne peut vous étriper en un instant...


On se croirait dans *Tigre et Dragon*. Enfin, dans la version bulgare.

Red Ninja : End of Honor

Le petit chaperon rouge voyage au pays des sushis.


Texte : Thomas Huguet


Dév. : Tranji | Éd. : Vivendi
Genre : Action | Live : Non
Nbre joueur : 1 | Prix : Environ 30 €
Site : www.redninjagame.com

Le Japon médiéval est vraiment une époque passionnante. Pensez donc, toutes ces histoires de clans, de shoguns et de ninjas, ça fait presque rêver, et encore on ne parle pas des divers mythes et légendes associés à cette période. En tout cas, difficile de trouver meilleure base pour créer un scénario béton. Si on s'en donne la peine du moins, parce qu'on peut aussi écrire une simple histoire de vengeance dans laquelle une jolie ninja part en croisade contre le clan responsable de la mort de son père, comme dans *Red Ninja*... On a vu plus inspiré, et mieux réalisé.
Pas particulièrement laid, le jeu ne force pas la Xbox à se faire hara-kiri avec ses textures simples et ses cinq modèles d'ennemis différents. Heureusement, l'ambiance et le design, plutôt réussis, rendent ces aspects purement esthétiques un peu secondaires, ce qui n'est pas le cas de la maniabilité.

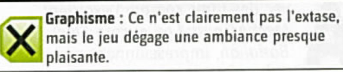
Xtra

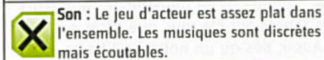
NINJA GEISHA
Il est possible d'attirer les ennemis en leur montrant un bout de jambe au coin d'un mur, façon Tex Avery. Marrante de prime abord, cette fonctionnalité lasse très vite et ne fait que démontrer l'extrême pauvreté de l'intelligence artificielle. Cette dernière se contente de rappliquer bêtement ou de se mettre en alerte, et ce de manière quasi aléatoire.

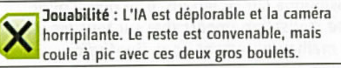
La caméra se replace systématiquement derrière Kurenai, ce qui gêne particulièrement lorsque l'on veut calmement jeter un coup d'œil ici ou là. Elle a aussi tendance à dérailler dans les lieux étroits et provoque d'énormes crises de nerfs lors de certains passages délicats. Courir sur les murs ou s'accrocher au plafond devient parfois très irritant et on se dit qu'une caméra éloignée, à la *Prince of Persia*, aurait été plus adéquate lors de ces séances de voltige. Il faut souvent une bonne dizaine d'essais infructueux pour enfin réussir ses objectifs et atteindre la prochaine sauvegarde automatique. Ces dernières sont heureusement très nombreuses et éviteront bien des défenestrations aux plus colériques d'entre vous. Ceux qui sauront malgré tout rester zen devront faire face à des adversaires aux réactions pas franchement convaincantes, ces derniers n'y voyant pas à plus de quatre mètres par temps clair. L'arsenal dont dispose Kurenai est varié, mais on se limite en général au Tetsugen, une sorte de fil à couper le beurre géant bien trop puissant face à la plupart des ennemis. Déséquilibré, pratiquement injouable et pas spécialement beau, *Red Ninja* ne fait pas un pli face aux références que sont *Ninja Gaiden* et *Tenchu*, deux jeux à moins de trente euros. Quelqu'un sait comment on fait une corbeille en origami ?

Le verdict

Graphisme : Ce n'est clairement pas l'extase, mais le jeu dégage une ambiance presque plaisante.


Son : Le jeu d'acteur est assez plat dans l'ensemble. Les musiques sont discrètes mais écoutables.


Jouabilité : L'IA est déplorable et la caméra horripilante. Le reste est convenable, mais coule à pic avec ces deux gros boulets.

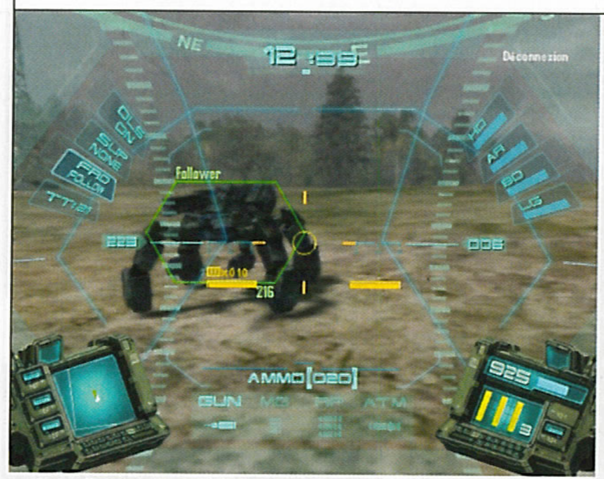

Durée de vie : Une ou deux après-midi de jeu vous attendent, si vous n'abandonnez pas dès les premières difficultés dues à la caméra.

En résumé

Ultra perfectible en de nombreux points, *Red Ninja* doit en plus batailler contre une concurrence bien meilleure et surtout moins chère. Autrement dit : *Sayônara, Kurenai-chan* !

7/20

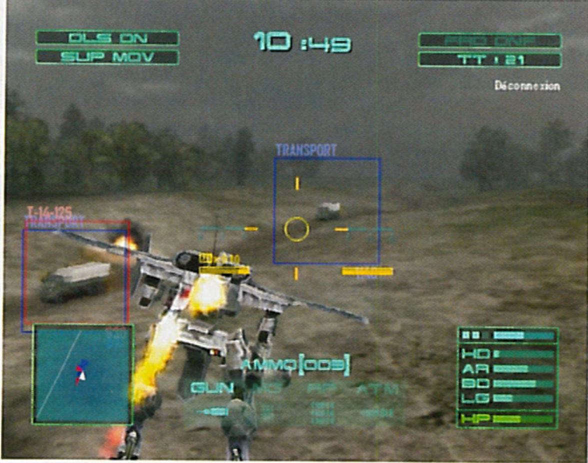
Ninja Attitude : Si le ninja qui se cache en vous vous harcèle et que vous avez peur de craquer pour *Red Ninja*, voici de quoi le calmer : **www.fcarcsi.com/assets/images/ninjalesson.jpg**. *Now, you are a Ninja !*



↑ Vous choisissez votre allié, mais vous avez peu d'influence sur lui.



↑ Sélectionnez votre Mecha en fonction des besoins de la mission.



↑ Les attaques aériennes s'avèrent très efficaces contre les convois.



↑ Vous passerez pas mal de temps à protéger votre hélico de ravitaillement.

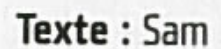


↑ Pensez à bien suivre le briefing. Les indications données sont précieuses.

GunGriffon : Allied Strike

C'est l'histoire d'un Mech qui aurait mieux fait de rester au hangar !

Texte : Sam





- Dév. : Game Arts
- Éd. : Tecmo
- Genre : Action
- Live : 8 joueurs max.
- Nbre joueur : 1
- Prix : Environ 60 €
- Site : www.tecmo.co.jp

Avec des titres comme l'excellent *MechAssault 2* ou encore *Steel Battalion*, impressionnant par la taille de sa manette, les amateurs de gros robots ont été plus que gâtés sur Xbox. Aussi, dès qu'un nouveau titre se positionne sur ce terrain, il se doit d'offrir une réalisation impeccable sur tous les plans. Et malheureusement pour *GunGriffon : Allied Strike*, c'est tout le contraire. Pourtant tout semblait bien commencer. Avant chaque mission, vous deviez sélectionner et armer un Mecha en fonction des objectifs et choisir un allié pour les renforts. Mais une fois sur le champ de bataille, la désillusion se fait grande. Les graphismes peu convaincants rappellent ceux des machines de l'ancienne génération, avec des textures grossières notamment. L'animation ne s'en tire pas mieux. Et ce ne sont pas les deux vues proposées qui y changent quoi que ce soit. Mais le pire reste le peu de profondeur du champ visuel. Une sorte de brouillard constant d'où apparaissent comme par magie les éléments du décor pendant les déplacements ou encore des adversaires. Si seulement la jouabilité pouvait compenser ces défauts ! La prise en main s'avère assez facile et rapide, mais le reste laisse une fois de plus à désirer. En première ligne l'IA. Aucun des camps n'est épargné. D'un côté, vos alliés vous laisseront trop souvent seul au cœur de l'action. De l'autre, certains ennemis ont reçu des instructions sur une distance réglementaire avant de tirer. Tant que vous la respectez, vous pourrez les descendre avec des armes à longue portée sans qu'ils réagissent. Heureusement, le mode Multi rehausse un peu le niveau de l'ensemble. Les deux options Deathmatch, chacun pour soi ou en équipe, sont juste sympathiques. Par contre, le jeu en coopération s'avère plus intéressant, que ce soit en réseau local ou sur le Xbox *Live*, sans toutefois transcender le jeu. Car avec sa pauvreté technique, son intérêt limité et son manque flagrant d'originalité, *GunGriffon : Allied Strike* ne tient pas une minute face à un concurrent direct comme *MechAssault 2* qui a déjà su convaincre les fans de Mechas et autres machines géantes à vocation de destruction massive.



Xtra

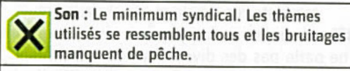
ÉCHEC PRÉVISIBLE ?
Allied Strike est en fait le quatrième opus de la série des *GunGriffon*. Le premier fit son apparition en 1996 sur Saturn et pour l'époque la réalisation était étonnante. Mais la qualité se détériora avec les deux suites incapables de pousser le produit vers l'avant. De là à conclure que la faiblesse générale de cet *Allied Strike* était prévisible et logique, il n'y a qu'un pas !



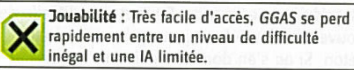
↑ Avec le manque de visibilité, vous afficherez souvent cette carte très utile.

Le verdict

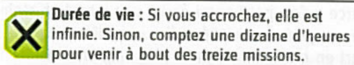
Graphisme : Avec son moteur graphique complètement dépassé et sans génie, *GGAS* sous-exploite la puissance de la Xbox.



Son : Le minimum syndical. Les thèmes utilisés se ressemblent tous et les bruitages manquent de pêche.



Jouabilité : Très facile d'accès, *GGAS* se perd rapidement entre un niveau de difficulté inégal et une IA limitée.



Durée de vie : Si vous accrochez, elle est infinie. Sinon, comptez une dizaine d'heures pour venir à bout des treize missions.

En résumé

Pauvre techniquement, désagréable à regarder et d'un intérêt contestable, *GGAS* n'arrive pas à convaincre et ne tient pas la comparaison avec les ténors actuels.

8/20

Dash Power : En utilisant la fonction Dash, vous pourrez éviter quasiment tous les missiles, atteindre vos objectifs rapidement et surprendre les Mechas lents. Bref, l'élément le plus efficace du jeu !



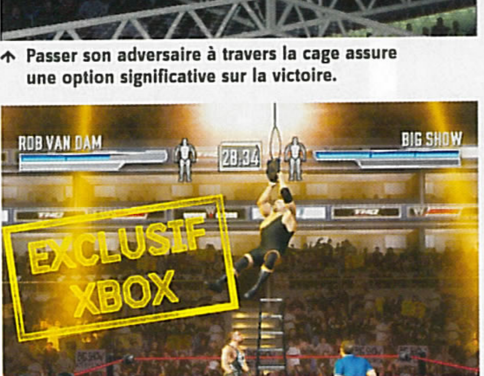
Passer son adversaire à travers la cage assure une option significative sur la victoire.



Les prises bénéficient d'une animation soignée. Les autres, comme les déplacements, moins.



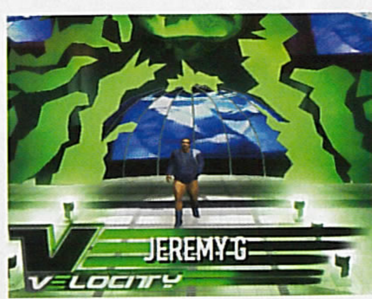
Stacy, Lita, Trish et les autres : les divas aussi sont prêtes à en découdre.



Dans le Ladder Match, il faut grimper le premier pour décrocher la ceinture.



La technique pour virer un adversaire est tout sauf instinctive.



Il faudra commencer par se créer un héros. Le nôtre, c'est Jérémy G.

Wrestlemania 21

Un épisode encourageant qui n'entrera pas dans la légende.

Texte : Cyril Berrebi

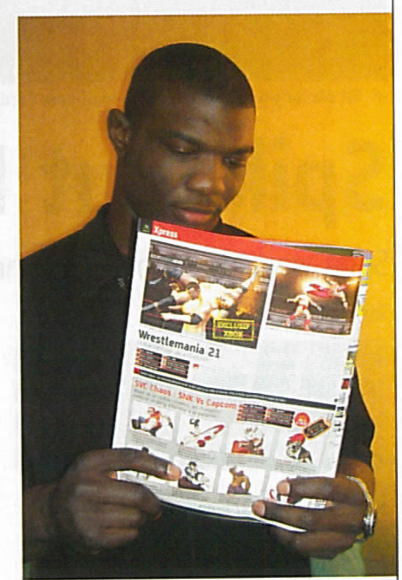
- Dév. : Gigante
- Éd. : THQ
- Genre : Baston
- Live : 4 joueurs max.
- Nbre joueurs : 1 à 4
- Prix : Environ 60 €
- Site : www.thq.com

Plus de trois ans d'effort, de cours de rattrapage intensifs et d'inscription de groupe à la salle de gym de Levallois. Et tout ça pour rien ! Le sport ou toute autre activité physique reste un concept lointain pour la grande majorité des rédacteurs du *MOX*. Stéph est même persuadé que le sport tue et Fred pense toujours qu'il arrivera à se tailler une silhouette uniquement en portant son blouson de cuir encore tout l'été... Désespérant ! Fabrice et Sam, toujours les premiers volontaires pour aider, ont essayé de se mettre sérieusement au catch mais rien à faire. Une fois encore, le physique ne suit pas. Va vraiment falloir que je pense à les fournir en stéroïdes ces deux-là... Donc, comme à chaque fois qu'un jeu estampillé WWE débarque, c'est pour Bibi. Et Bibi, il en a marre de se taper toutes les épaves du genre depuis trois ans. Heureusement THQ, dans sa grande bonté a enfin eu pitié de sa santé mentale. Nouvelles ambitions, nouveau développeur, nouveau système de jeu, *Wrestlemania 21* fait rapidement oublier la série plus que moyenne des *Raw*. Loin d'être parfait, loin d'être complètement peaufiné, il devient néanmoins immédiatement champion incontesté du jeu de catch sur Xbox. À la poubelle (si ce n'est déjà fait) les *Backyard Wrestling* et autre *Legends of Wrestling*. Presque tout ce qu'on aurait pu inscrire sur un cahier des charges se retrouve dans cette nouvelle production. Du mode Carrière plutôt bien mis en scène où tous les catcheurs ont doublé leur avatar au mode Xbox *Live*. Un nombre conséquent de rings, objets ou nouveaux personnages peuvent être débloqués. L'enrobage général ne souffre donc d'aucun défaut majeur. Mais une fois entre les cordes, pas mal de détails ont tendance à nous faire tiquer : des collisions parfois très hasardeuses, la rigidité des déplacements, l'impossibilité de casser une prise engagée par un adversaire sur un partenaire, de faire des matchs spéciaux en tag team ou encore le nombre de personnages simultanés limité à quatre lors d'un Royal Rumble. Ajoutez à ça une intelligence artificielle souvent hésitante et il y a tout de même de quoi gâcher le plaisir apporté par un système de jeu plaisant qui fait la part belle aux contres spectaculaires. Une base intéressante mais pas complètement convaincante. Vivement *Wrestlemania 22*...



Xtra

AU FINISH
Le manque de finition de *Wrestlemania 21* sur certains aspects de la version que nous avons testée nous fait douter du fait qu'il s'agisse de la version finale. Normalement, dès le mois prochain, nous devrions pouvoir vérifier si certains points ont été améliorés dans la version du commerce à l'occasion du test sur le Xbox *Live*.


Shelton Benjamin, une des superstars WWE, en pleine lecture du *MOX*.

Le verdict

Graphisme : Personnages, public et arènes très réussis. Les animations rendent bien sauf lors des déplacements.

Son : Les commentaires américains et la musique rock font leur office mais les bruitages manquent de pêche.

Jouabilité : Un système de contres qui fonctionne bien, mais d'autres mouvements sont moins instinctifs et mal expliqués dans la doc.

Durée de vie : Un mode Carrière linéaire mais bien réalisé. Ensuite, c'est les potes à la maison puis le *Live*. De quoi s'amuser jusqu'au 22...

En résumé

Loin d'être irréprochable, *WM21* se hisse néanmoins de suite en haut de l'échelle catchistique sur Xbox. Le suivant devra affiner pas mal d'aspects, mais la base est là.

13/20

Do U speak english ? Comme souvent dans un jeu de catch, pour les doublages français (et ça, c'est tant mieux), mais aussi pour les dialogues sous-titrés ou interfaces traduites, il faudra repasser...



Se placer dos au mur reste la meilleure tactique pour ne pas se faire encercler.

SpikeOut Battlestreet

Sega vient de se prendre une vieille borne d'arcade sur la tête...

Texte : Fred



Il n'y a pas si longtemps, dans notre galaxie, la planète Jeux était gouvernée par trois puissants Ronins. Le plus ancien régnait sans partage sur les cours de récréation avec ses petits monstres de poche. Le plus jeune a rapidement démontré l'étendue de sa puissance en colonisant les salons avec ses voitures de Grand Tourisme. Le troisième avait choisi la voie de la sagesse, polissant patiemment ses titres afin de se bâtir une base de fidèles indéfectibles. Son territoire ? Les salles d'arcade. Malheureusement, ses terres devinrent désertiques et, aujourd'hui, il ne reste plus qu'un petit tas de cendres fumantes de son empire déchu. Le souvenir reste et les disciples attendent vainement un signal fort de leur leader...

Arrive *Spikeout Battlestreet*, censé ranimer la foi. Et, très honnêtement, il faut être un intégriste acharné pour trouver un quelconque intérêt à ce titre. Une légende urbaine tenace positionne *SpikeOut* comme une transposition du très technique *Virtua Fighter* en beat'em all...

La maniabilité générale s'avère en fait catastrophique, avec des enchaînements de coups très peu pratiques à sortir. Entièrement basée sur la technique du Juggle (rouer de coups son adversaire alors qu'il est dans les airs), le style ne convainc pas. Pas évident, en effet, de sortir rapidement un coup efficace lorsque l'on est entouré par une demi-douzaine d'ennemis, dont la moitié utilise sournoisement l'angle mort de la caméra pour vous cogner. Heureusement, on remarque qu'il est possible de ramasser des armes pour durcir sa frappe... Sauf qu'ici, il faut effectuer une manipulation relativement complexe pour se saisir du moindre objet. Le concept de jouabilité, essence même de tout beat'em all, a été complètement occulté par le développeur.

À plusieurs, c'est pas mieux, voire pire : l'écran partagé rend l'action encore plus confuse. Techniquement, c'est un carnage, avec des effets spéciaux à peine digne d'une machine de précédente génération. Le choix graphique est, disons, spécial : ceux qui aiment les couleurs fluo et les ennemis lookés par Michou en auront pour leur argent. 50 euros, c'est à peu près le prix cumulé de *Buffy* et *Soul Calibur II* dans la gamme Classics. Nous espérons qu'il ne vous sera pas difficile de choisir entre ce navet qui capitalise sur sa gloire passée et deux excellents jeux... À ignorer.



Un constat s'impose rapidement : c'est ici le meilleur moment du jeu.

Xtra

REVIVAL

La première apparition de *SpikeOut* remonte à 1997. Conçu par le département AM2, la borne d'arcade pouvait se connecter en réseau local pour le mode 4 joueurs. Un pseudo online a ultérieurement été intégré, pouvant relier entre elles des machines situées à l'autre bout du Japon. La partie *Live* reprend ce principe, mais, hormis quelques Sonic boys furieux, vous aurez du mal à trouver du monde...





Vous changerez de héros entre chaque mission. Ça reste toujours aussi bourrin...



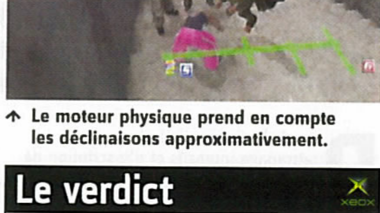
En mode Entraînement, vous pourrez utiliser tous les objets.



La pauvreté des effets spéciaux prête à sourire. 50 €, ça fait cher le zygomatique.



Le moteur physique prend en compte les déclinaisons approximativement.



Le verdict

Graphisme : Une modélisation 3D d'un autre âge et un design franchissant allégrement les bornes du ridicule. Bien trop 90's pour plaire...

Son : Dommage que les voix n'aient pas été doublées : si c'était du même calibre que la traduction des textes, on aurait bien rigolé.

Jouabilité : Le point faible du jeu, une tare rédhibitoire dans le cas d'un beat'em all. Pas intuitif pour un sou malgré sa palette de coups.

Durée de vie : Un seul crédit, une seule vie : ça fera plaisir aux gamers de la vieille école. C'est artificiellement long et pas accrocheur du tout.

En résumé

Sega, c'est plus fort que le ridicule... Il faut oser sortir un titre aussi moche, obsolète et inintéressant en 2005. Rien ici ne suscite la moindre once d'intérêt. À oublier !

5/20

Unabomber. Des fans hardcore téléphonaient chaque jour, ou presque, à Sega France pour connaître la date de sortie du jeu. Vu la note qu'il lui a collée, Fred angoisse à l'idée de recevoir des colis piégés de leur part...

RPM Tuning

Comment perdre du temps et de l'argent : faites du tuning, jouez à World of Warcraft, achetez ce jeu.

Texte : Fred



Le tuning, cet art post-industriel consumériste en pleine vogue, génère pas mal de succès et de cash... D'où une prolifération de jeux avec plus ou moins d'intérêt. *RPM Tuning*, et c'est déjà un exploit en soi, peut s'assimiler à une parodie de *NFS Underground*... les licences en moins ! On conduit ici des ersatz de voitures de série que l'on va s'efforcer de rendre plus performantes en se ruinant chez le garagiste. Plus on gagne des courses, plus on touche de primes et plus on va vite : la règle est simple, comme la réalisation de ce titre que l'on pourrait aisément millésimer Dreamcast 1998. Le challenge consiste à ne pas se perdre dans des circuits mal balisés, tout en résistant à trois adversaires enragés... Le moteur physique fantaisiste et quelques bugs de collisions rendent l'expérience disons, pénible. Les bruitages sont peu convaincants, la musique est insupportable, la fludité indécise : on coupe vite le contact et l'on se dit que, même pour 30 euros, on n'a pas de temps à perdre alors que l'on a *Burnout 3* ou *PGR2* sous la main.



La boutique de *RPM Tuning* offre de très nombreuses pièces custom.



Une vraie fausse BMW, qui va très bien pour gagner les premières courses.



Ce n'est pas la joie visuellement, et ce n'est pas vraiment fluide.

Xtra

BAPTÊME

Le jeu ne possède aucune licence constructeur (on se demande pourquoi...) mais il est toujours possible de renommer les voitures dans le menu Tune & Race ! Si vous avez vraiment du temps à perdre, vous renommerez la Hatchback en Honda Civic Type-R, la Sport 322 en BMW M3 et ainsi de suite. Ça ne rendra pas le jeu meilleur...

Le verdict

Graphisme : Pininfarina peut dormir tranquille, ce n'est pas ici qu'on leur a piqué des idées de design... C'est vraiment pas beau.

Son : Comme dirait Beethoven, mieux vaut être sourd que d'entendre ces boucles de techno insipides.

Jouabilité : Très en dessous de la moyenne car peu précise. Mauvaise lisibilité des circuits.

Durée de vie : Toute minute passée sur ce jeu est du temps perdu... Il faut vraiment être désespéré pour rester dessus.

En résumé

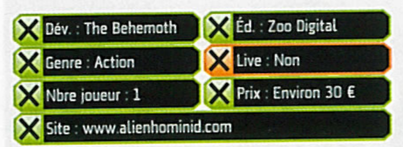
Moche, inintéressant et racoleur, ce genre de titre n'a plus sa place sur Xbox, tant par son fond que sur sa forme. Direction la casse, où il sera vice-président du Club des Épaves aux côtés de *Miami Vice*.

5 /20

Alien Hominid

La vieille école n'a pas encore fermé ! Voici son dernier bon élève...

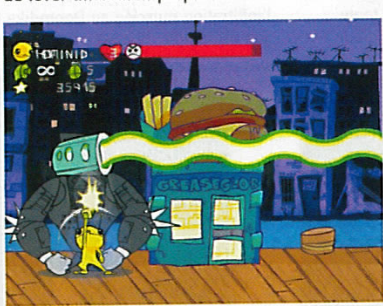
Texte : Fred



Tous ceux qui voudraient nous faire croire que réaliser un jeu demande des années, plusieurs millions de dollars et un budget marketing se prennent une claque avec *Alien Hominid* ! L'histoire du jeu fait rêver : développé au départ en tant que jeu gratuit en Flash sur Internet, *AH* a connu un tel succès qu'il a réussi à trouver son chemin jusque dans nos linéaires... Un beau conte pour la demi-douzaine de programmeurs qui ont bossé bénévolement sur ce titre. L'histoire ne dit pas s'ils vont rouler en Ferrari et s'exiler à Monaco, toutefois. Bien que cela soit du domaine du possible : 30 euros le jeu en Flash à peine relooké, ça fait tout de même cher pour ce que c'est. OK, on en a pour son argent question durée de vie (c'est très dur !) et la version console propose une prise en main plus complète que la version gratuite. L'habillage graphique, furieusement hype, attirera les curieux tandis que les gros gamers aimant souffrir trouveront ici un bon châtiment, varié et plaisant. La grande majorité se contentera de lever un sourcil perplexe...



Des mini-jeux sont à glaner, avec en prime un éditeur de niveaux.



Un boss de milieu de niveau qui va vite vous agacer.



On peut piquer les caisses, comme dans *GTA*...

Xtra

VEDETTE

Le gang de programmeurs de The Behemoth ont été les stars de la Game Developers Conference ! Ils ont raflé les prix du Public, du meilleur graphisme et de l'excellence technique pendant l'Independant Game Festival, l'équivalent du festival de Sundance pour les jeux vidéo.

Le verdict

Graphisme : Il faut aimer le style, très contemporain. Ça bouge bien et c'est imaginatif.

Son : Bonnes musiques, bruitages bien assortis : du bon travail. Ça reste tout de même proche de *Mars Attack* !

Jouabilité : L'alien est vif et nerveux. Encore heureux, car le jeu demande des réflexes surdéveloppés !

Durée de vie : La très grande difficulté offre une bonne durée de vie, certes artificielle... Une quinzaine de niveaux vous attendent.

En résumé

Difficile, défoulant, décalé : l'alien sautillant sent bon le *Metal Slug* relooké MTV. Un bon jeu d'arcade pour les puristes, mais frustrant pour les autres.

11 /20

Lamer. Trop dur *Alien Hominid* ? Passez en mode de difficulté TS, pour Très Simple, dans le menu des options. Vous aurez 99 crédits et 99 grenades par personnage... Ça aide, forcément.

SéleXion

Désormais, pour ne plus se tromper, nous vous proposons une sélection des meilleurs titres par catégorie. Maintenant, plus d'excuses pour éviter les Xécrable et se jeter sur les Xplosif et À voir !



XPLOSIF

L'âme aventurière, l'âme guerrière ou simplement lame affûtée, ne cherchez plus, la croisée des chemins et des destinées uniques est ici ! Trésors d'intérêt, histoires riches et persos parfaitement compétents, voilà de quoi vivre et jouer pleinement plusieurs personnalités !

BEYOND GOOD & EVIL Prix actuel : Environ 30 €

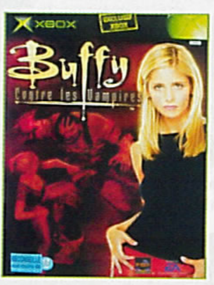
Joyau à multiples facettes, l'aventure de Jade dans son monde féerique est une invitation parfaite dans la forme et que l'on vit à fond ! Infiltration, action, plates-formes, course, voilà LA destination ludique à petit prix qu'il ne faut pas laisser passer.





BUFFY CONTRE LES VAMPIRES Prix actuel : Environ 30 €

La meilleure au pieu face aux suceurs de vie, la tueuse de Sunnydale retourne les sens et ses ennemis. Survoltée dans ce beat them all, elle et le Scooby Gang, font le ménage parmi la racaille démoniaque à l'âme guerrière très développée.





FABLE Prix actuel : Environ 40 €

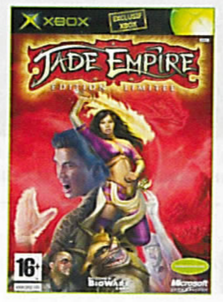
L'aventure d'une vie, la vie pour l'aventure ! Bon ou mauvais, sauveur ou destructeur, ici c'est à vous de décider de votre destinée... Enchanteur mais pas désenchanté, *Fable* a le charisme ultime et l'expérience pointue du meilleur action/RPG actuel !





JADE EMPIRE Prix actuel : Environ 60 €

Ciselé par les orfèvres de Bioware, *Jade Empire* est un action/RPG brillant, autant pour son ambiance héroïque et fantaisiste asiatique que pour la liberté de choix moraux proposée. *Fable* en plus énervé, beaucoup plus scénarisé et moins fétichiste !





ODDWORLD : LA FUREUR DE L'ÉTRANGER Prix actuel : Environ 60 €

Dégaine de tueur, haleine de chacal et attitude de vengeur, l'Étranger allume le genre sans tirs de sommation et à une cadence de rodéo ! Stylisé façon western spaghetti, gunfights de pistoleros en transe et visuels panoramiques, l'action aventurière est ici !





PRINCE OF PERSIA : L'ÂME DU GUERRIER Prix actuel : Environ 60 €

Sacrement pour le Prince qui s'élève dans les hautes sphères du jeu de plates-formes aventure avec ce deuxième volet. Plus sombre, plus violent, sans temps morts ni maniabilité approximative, les lames de ce guerrier sont affûtées comme jamais !





PSI-OPS : THE MINDGATE CONSPIRACY Prix actuel : Environ 35 €

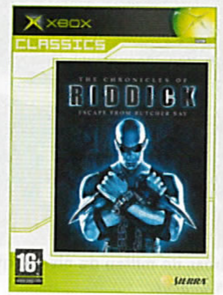
Forte tête, Nick Scryer est un combattant aux pouvoirs psy sans états d'âme. Arme vivante et armé de métier, il shoote à tout va en carbonisant ou en faisant léviter à vue toute menace. Surentraîné et très entraînant, ce soldat-là n'en prend jamais pour son grade !





THE CHRONICLES OF RIDDICK Prix actuel : Environ 30 €

Une des meilleures productions de l'année ! Ce titre percutant et à la fois subtil passe de l'infiltration musclée au Doom-like finaud en un tour de mains assassines. Superbe dans son esthétique, la cavale haletante de Vin Diesel permet de s'évader comme jamais !





Mal aux boules ? Voilà, fini les divinations, les rumeurs lancées pour parader et les discussions de forums qui tournent en boucle, la Xbox 360 est enfin dévoilée ! Allez, rangez les fantasmes et les boules de cristal !



À VOIR

Sans pouvoir vraiment se la raconter, ces histoires-là ont tout de même droit de citer. Pas réellement inoubliables, mais suffisamment pour être vécus, chacun de ces destins uniques a failli marquer l'histoire...





BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

Simple et efficace, ce beat them all aux persos évolutifs fait dans le fantastique héroïque. Un compromis correct pour aventuriers novices.





GENMA ONIMUSHA

Démons retors, sorts spectaculaires et combats au katana furieux, toute l'esthétique mystique et magique du Japon féodal pour un titre tranchant !





HITMAN CONTRACTS

Tueur à gages engagé, numéro 47 sublime l'art du meurtre sous toutes ses formes. Quelle que soit la cible, un titre qui vise toujours juste...



LEGACY OF KAIN DEFIANCE

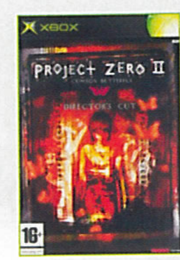
Association de « mal faiseurs » avec Kain et Raziel, vampires surpuissants. Aventure sanglante, esthétique léchée, seules les caméras n'ont pas eu la dent creuse...





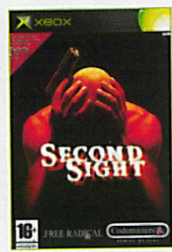
ODDWORLD L'ODDYSSÉE DE MUNCH

Duo de choc qui coupe la chique, Abe et Munch se partagent action et aventure pour le meilleur et pour le rire !



PROJECT ZERO 2

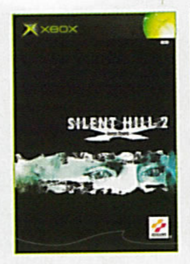
Deux sœurs au cœur de ce deuxième épisode d'une chasse aux fantômes originale, qui glace le sang et bouleverse les sens...





SECOND SIGHT

Amnésique, mou du genou, mais la tête pleine de pouvoirs spéciaux, John Vattic a le mental qu'il faut pour retrouver sa vie volée.



SILENT HILL 2 : RESTLESS DREAMS

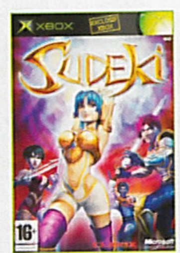
Traumatisant, cradingue, malsain, *Silent Hill* reste une destination de rêve pour cauchemars interactifs. Dommage que la virée soit aussi courte...





SPHINX ET LA MALÉDICTION DE LA MOMIE

Deux personnages à contrôler et trois genres différents, *Sphinx* ose le mix action, plates-formes et aventure, et ce de façon plus qu'honnête.



SUDEKI

Initiatique plus qu'expérimenté, le but de cet action/RPG est de faire dans la sobriété et la simplicité, mais avec qualité.





X-MEN LEGENDS

Serval, Tornade, Cyclope et 12 autres super héros mythiques sont dans cet action/RPG à l'intérêt surnaturel parfaitement dans leurs univers.



Xécrable

Ces conteurs attendus entraînants ne font que se traîner lamentablement... Creux, malhabiles et repoussants plus qu'immersifs, ils sont à ne jamais croire, écouter, et surtout pas jouer !







Born star... Discret et bourreau de Keem à *PES 4*, Ed Warner fait aussi de la provoc'. Attentat au bon goût vestimentaire avec les chutes de maillots de l'UEFA, attitude d'acteur de *Oz*, le prochain bizut ose déjà beaucoup...


Jade Empire Engine © & ® 2002-2005 BioWare Corp. Tous droits réservés. BioWare Corp., le logo BioWare Corp., BioWare et le logo BioWare, Jade Empire et le logo Jade Empire, et Jade Empire Engine sont des marques, déposées ou non, de BioWare Corp. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Portions © 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, le logo Xbox et Xbox sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.
Seul le guerrier
légende, pourra
Le destin de l'Empire de Jade est entre les mains du guerrier
d'action dans un monde inspiré d'une Chine médiévale
entre le réel et le surnaturel n'existent plus. Vous saurez que
XBOX
JADE EMPIRE
16+
www.pegi.info

JADE EMPIRE™

qui entrera dans la
accéder à l'immortalité.

qui saura devenir un maître en arts martiaux. Vivez une aventure pleine
fantastique. Affrontez vos ennemis dans un univers mystique où les frontières
vous avez passé le test ultime lorsque votre périple sera devenu légende.

www.xbox.com/fr-FR/jadeempire

Microsoft game studios

BioWare™



it's good to play together



Une sélection des meilleurs DVD du moment.
Histoire de se reposer un peu les pouces entre deux jeux vidéo !

Texte : Jean-François Mariotti











Éditeur
Universal

Son
VO/VF
DD 5.1 DTS

Image
16:9

Prix
Environ 25 €

Date de sortie
7 juin 2005

Le Secret des Poignards volants

Wu Xia Pian à la sauce romantique

Pour infiltrer l'armée des Poignards volants, un officier impérial se fait passer pour un aventurier fougueux, et libère une jeune aveugle proche du groupe de rebelles.

LE FILM. Il est amusant de constater qu'après son très contestable *Hero*, Zhang Yimou a entrepris un projet radicalement opposé : adieu les morales politiques douteuses, les grandes fresques et les prétentions d'auteur gâté. *Le Secret des Poignards volants*, s'il conserve fort heureusement la patte esthétique du réalisateur, fleure avant tout l'hommage au Wu Xia Pian et à toute une tradition du cinéma de sabre romantique. Ici, l'argument d'un impossible ménage à trois, assorti de l'habituelle démesure sentimentale des légendes chinoises. Et c'est la petite histoire qui va primer sur la grande : même si l'intrigue multiplie les coups de théâtre, c'est moins pour alimenter le contexte historique et politique que pour serrer un peu plus les rouages de la tragédie amoureuse. Alors bien sûr les nombreux combats ont beau se montrer très spectaculaires et d'une beauté à couper le souffle, l'amateur éclairé du genre y reconnaîtra beaucoup de choses déjà vues ailleurs. Mais la substance demeure pourtant au rendez-vous, sans doute plus que dans un *Tigre et Dragon* un brin opportuniste. Parce que *Le Secret des Poignards volants* n'a pas la prétention d'inventer quoi que ce soit, parce qu'il ne se montre jamais moralisateur ou politisant, il s'inscrit au final très humblement dans une grande et belle tradition.

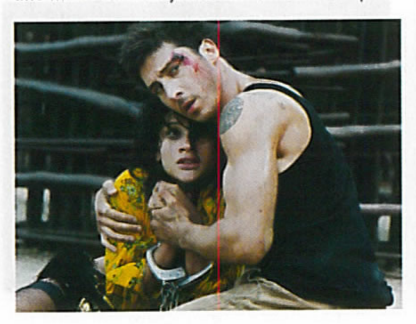
LE DVD. Un joli transfert, plutôt bien défini et qui a pour seul défaut d'affadir un brin les couleurs. Rien de bien grave cependant, et l'on profitera sans problème de la photo absolument magnifique du film. En matière de son, préférez la VO, comme toujours dès qu'il s'agit de films asiatiques. À noter que les pistes Dolby et DTS sont sensiblement identiques, c'est-à-dire souvent très spectaculaires, avec des canaux bien définis.
En termes de bonus, ça fourmille de petits choses dispensables, dont on retiendra surtout le making-of, parfois trop promotionnel mais méritant tout de même le coup d'œil : on ne voit pas bosser un maître comme Zhang Yimou tous les jours !

Asiat' : Encore une rubrique dévorée par le cinéma asiatique ? Eh oui, mais il faut dire que tous les éditeurs s'y mettent, désormais. Donc c'est que ça marche sacrément bien !

Banlieue 13

Escape from 9-3

En 2010, les autorités ont décidé de se débarrasser du problème des banlieues en érigeant de gigantesques murs autour de celles-ci. Efficace, jusqu'au jour où une bombe tactique est dérobée par un gang de la banlieue 13, et qu'il ne reste que quelques heures pour la récupérer.
LE FILM. Le pitch ci-dessus vous rappelle quelque chose ? Pas étonnant, puisqu'il s'agit d'une copie conforme de *New York 1997* de John Carpenter. C'est d'ailleurs devenu une mode chez les jeunes réalisateurs français d'aller à la pêche au concept du côté du grand John. À ceci près que tout le monde n'a pas son talent… Mais ici, le résultat est tout de même un peu supérieur à la moyenne des productions Besson : le rythme est dynamique, les scènes d'action bien chorégraphiées, comme on s'y attend, et pour autant la cohérence d'ensemble n'en pâtit pas trop. Pour ceux qui connaissent, c'est un peu au-dessus du niveau des *Guerriers du Bronx* (Enzo G. Castellari, 1982), la thune et les arts martiaux en plus. C'est-à-dire un de ces nanars assez jubilatoires, avec des comédiens assez mauvais pour faire rire et assez de castagne et de moments bien frimeurs pour qu'on en ait pour son argent. Pas forcément recommandable pour citer à un dîner en ville, mais assez regardable quand même !
LE DVD. Une très belle édition signée Europa, comme toujours. Même si le film vous sort par les yeux, la galette justifie au moins un visionnage par sa qualité d'ensemble. Le son est tout aussi bon, avec une petite préférence subtile pour le DTS, mais c'est vraiment du chipotage. Les suppléments s'avèrent nettement dispensables, eux, malgré le nombre : un making-of, deux courts-métrages peu motivants, une scène rallongée, un bêtisier… Pour les fans seulement. Les autres se contenteront de regarder *Les Guerriers du* euh… *Banlieue 13*, sorry !









Éditeur
FPE

Son
VF DD 5.1/DTS

Image
16:9

Prix
Environ 20 €

Date de sortie
Disponible

A Man called Hero

Né sous une mauvais étoile



Éditeur
Pathé

Son
VO/VF stéréo

Image
4:3

Prix
Environ 20

Date de sortie
Disponible

Prénommé Héros, un jeune guerrier s'expatrie aux États-Unis après avoir vengé la mort de ses parents. Des années plus tard, son fils part à sa recherche…
LE FILM. Réalisé après *Stormriders*, du même Andrew Lau, *A Man called Hero* est une leçon de morale pour tous les parents assez crétins pour prénommer leurs enfants n'importe comment. Non mais Héros, franchement ? Pas étonnant ensuite qu'il lui arrive plein de crasses ! Évidemment, tout le scénario est à l'avenant de ce postulat : totalement crétin et puisant tant dans le Wu Xia Pian que dans la BD ou le jeu vidéo. À noter d'ailleurs que cette édition n'offre pas le montage intégral du film, ce qui achève d'alléger des personnages à l'origine peu denses. Ce n'est donc pas pour tout ça que le film demeure passionnant, mais essentiellement pour sa rencontre esthétique entre le cinéma et l'industrie ludique. C'est bien simple : comme *Stormriders*, on dirait de bout en bout une (bonne) cinématique de jeu. Tout y est, des poses aux dialogues, en passant par le cadrage et le montage. Alors évidemment, en matière d'effets spéciaux, il faut faire avec les moyens du bord, mais ces deux œuvres d'Andrew Lau comptent encore à l'heure actuelle parmi les créations hybrides les plus étonnantes et les plus étranges. Enfin, notons qu'ici ce mélange se fait sur un background tout à fait sérieux, puisqu'il s'agit de régler ses comptes tout à la fois avec l'Amérique de l'immigration chinoise et le vieil ennemi japonais. Rien que ça !
LE DVD. Même si les effets spéciaux n'aident pas toujours, le transfert demeure correct et assez propre. Mais pourquoi un format vidéo en 4:3 ?
De nos jours, c'est inadmissible. Le son lui doit se contenter d'une stéréo - ce qui s'avère tout de même dommage pour un titre aussi riche en grand spectacle.
Mais en France, aura-t-on droit à une meilleure édition un jour ? Côté supplément, on doit se contenter d'une présentation de Jean-Pierre Dionnet, certes intéressante, mais nettement trop courte. Dommage.



L'Enlèvement

Petit polar qui doit beaucoup à son casting, Robert Redford et Willem Dafoe en tête, *L'Enlèvement* ménage tout de même quelques bonnes surprises. Sans déflorer le suspense, disons que le film joue sur une structure dramatique carrément originale, ce qui compense un peu son sujet assez bateau et son rythme assez lent. Une vraie curiosité à découvrir, notamment pour les amateurs de policiers psychologiques - mais plus à louer qu'à acheter : non pas que le film ou la qualité du transfert ne le méritent pas, mais l'éditeur aurait pu se fendre de suppléments plus intéressants qu'une poignée de scènes coupées.
Date de sortie : 25 mai 2005
Prix : Environ 25 €



Moon Warriors

La collection Asian Star de Pathé fait décidément la part belle au cinéma hongkongais des années 90. Et on y trouve de sacrées perles ! Ainsi ce *Moon Warriors* qui fit les beaux jours des magasins d'import VHS. On y découvre une très belle Maggie Cheung très habituée à cette époque de ce genre de productions. Et la belle savait manier le sabre… Bref, une production typique du Wu Xia Pian en apesanteur : des câbles à gogo, une photo superbe et des chorégraphies aussi irréalistes qu'impressionnante. À noter que contrairement à d'autres titres de la collection, celui-ci propose bien une image au format vidéo 16:9.
Date de sortie : Disponible
Prix : Environ 20 €

Fontaine : Une production Besson dans ProjeXion Privée ? Décidément, il ne faut jamais dire fontaine… Mais un remake (même officieux) de *New York 1997*, il fallait bien qu'on en parle !

Highwaymen

Prévention routière



Éditeur
Metropolitan

Son
VO/VF DD 5.1
DTS

Image
16:9

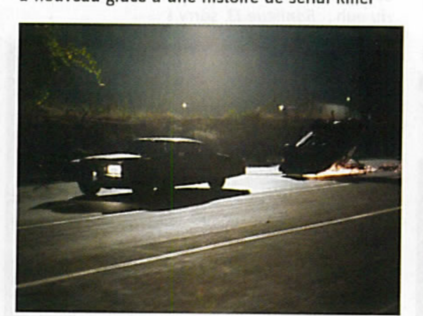
Prix
Environ 23 €

Date de sortie
11 juin 2005

Un tueur en série assassine des jeunes femmes en se servant de son auto comme d'une arme. Il est traqué sans relâche sur toutes les routes du pays par le mari d'une de ses victimes.

LE FILM. Depuis *Hitcher*, le réalisateur Robert Harmon n'a guère fait parler de lui. Et pourtant, il n'est rien de dire que son seul chef-d'œuvre est devenu très vite culte. Dans *Highwaymen*, il essaie de retrouver la même épure, la même sécheresse âpre, la même efficacité cruelle - ceci à nouveau grâce à une histoire de serial killer lancé sur les routes désolées du pays. Oui mais cette fois, en plus de piocher dans les thèmes qui ont fait son succès, il en ajoute un, emprunté au *Duel* de Spielberg : ainsi donc, le *bad guy* utilisera sa voiture pour semer la terreur, à tel point qu'on ne découvrira son visage que très tard. Disons-le tout de suite, *Highwaymen* n'est pas *Hitcher* : manque un Rutger Hauer en forme et une bonne dose de cruauté en plus. Mais le récit n'en est pas moins d'une efficacité bluffante tant il va avec aisance à l'essentiel. D'ailleurs le film ne dépasse pas 1 h 20 ! Les comédiens sont excellents, et Harmon filme toujours aussi bien le bitume. Seule ombre véritable au tableau : une fin un peu convenue et un dernier plan d'un ridicule achevé. *Nobody is perfect* !

LE DVD. Une image digne des autres DVD du catalogue Metropolitan : détaillée, sans réels défauts, elle ne souffre pas vraiment de la compression malgré la présence de deux pistes DTS. Il faut dire que le film est très court. Le son, justement, ne démérite pas, tant il met en valeur les vrombissements des bolides et le fracas du métal. Le Dolby s'en sort d'ailleurs très bien tout seul, et n'a pas à rougir face aux pistes DTS. Seul défaut de cette édition, les bonus singulièrement absents. Certes, il ne s'agit pas d'un titre majeur, mais tout de même : le film mériterait au moins un petit commentaire audio...







Flying Dagger

Kung-fu comédie

Deux groupes de chasseurs de primes s'allient pour appréhender un criminel légendaire accusé de viol. Mais les choses ne sont pas forcément ce qu'elles semblent...

LE FILM. Gare aux confusions : *Flying Dagger* n'a rien à voir avec *Le Secret des Poignards volants*, si ce n'est un titre vaguement parent. Ici, foin de cinéma d'auteur, on nage en plein délire clownesque, à l'instar des grandes comédies de kung-fu cantonaises. Oubliez le scénario, il n'est qu'un prétexte à alterner les scènes comiques et les combats en apesanteur (voire à mélanger les deux genres). Alors forcément, quiconque a déjà goûté à l'humour de ce genre de film sait bien que la moindre subtilité en est exclue... Ici, plus c'est gros, plus c'est drôle, et il faut bien dire que la qualité du casting est pour beaucoup dans le succès de cette recette bien épaisse. Parmi les comédiens, on compte donc quelques grands comme Maggie Cheung ou Jackie Cheung (eh non, ils ne sont pas parents!), sans parler de Tony Leung, nettement moins sérieux que dans *l'Amant*. Tous s'en donnent à cœur joie, et si dans l'ensemble, c'est crétin à souhait, *Flying Dagger* demeure un exemple type d'un certain cinéma hongkongais du début des années 90.

LE DVD. Comme *A Man Called Hero*, *Flying Dagger* propose un transfert vidéo en 4:3, c'est-à-dire non anamorphique. Bizarre... D'autant que ça n'arrange pas forcément l'image, un peu abîmée par l'âge (l'industrie de Hong Kong étant peu réputée pour la préservation de ses négatifs !). Le son, lui, bénéficie d'un remixage en 5.1 pas forcément essentiel. À noter que le thème du film risque de vous rester en mémoire longtemps. Enfin, du côté des suppléments, on note, outre une présentation de Jean-Pierre Dionnet, la présence de deux interviews, respectivement du réalisateur et du chorégraphe des combats.





Éditeur
Pathé

Son
VO DD 5.1

Image
4:3

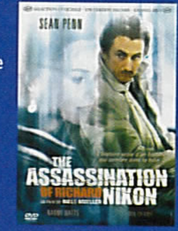
Prix
Environ 20 €

Date de sortie
Disponible

The Assassination of Richard Nixon

Inspiré d'une histoire vraie, *The Assassination* raconte la lente descente dans la folie meurtrière d'un brave looser en 1974, en pleine affaire du Watergate. Évidemment, sur un sujet proche, on pense à *Taxi Driver*, infiniment plus réussi. Mais ce petit film demeure sympathique, notamment par le portrait méthodique qu'il brosse d'une certaine Amérique, et par l'interprétation de ses comédiens principaux, le génial Sean Penn en tête. Un DVD à découvrir absolument, même si l'on déplore que les bonus se limitent à deux courtes interviews. À ce propos, seuls les blockbusters méritent-ils des éditions collector ?

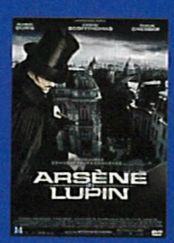
Date de sortie : Disponible
Prix : Environ 25 €



Arsène Lupin

Le cinéma français continue de revisiter les grands mythes de la télé (et du roman-feuilleton), et comme d'habitude la sauce ne prend pas. Non pas que le casting soit vraiment critiquable, malgré le choix étonnant de Romain Duris dans le rôle titre. Mention spéciale à la grande Kristin Scott Thomas ! Non, ici c'est plutôt le scénario qui est mal fichu, et qui part finalement dans tellement de directions qu'il ne cesse de se contredire lui-même. C'est dommage, mais on peut toujours se consoler avec une édition DVD d'une grande qualité, qui aura au moins le mérite de vous faire apprécier votre installation Home Cinema !

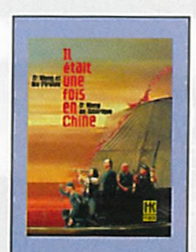
Date de sortie : disponible
Prix : Environ 20 €



Sin City : Profitant d'un voyage aux États-Unis, J.-F. a vu *Sin City*, le film de Rodriguez d'après la BD de Frank Miller. Eh bien c'est sacrément expérimental, et ça ne laissera personne de marbre !

Il était une fois en Chine 5 & 6

Les dernières aventures du bon docteur Wong



Éditeur
HK vidéo

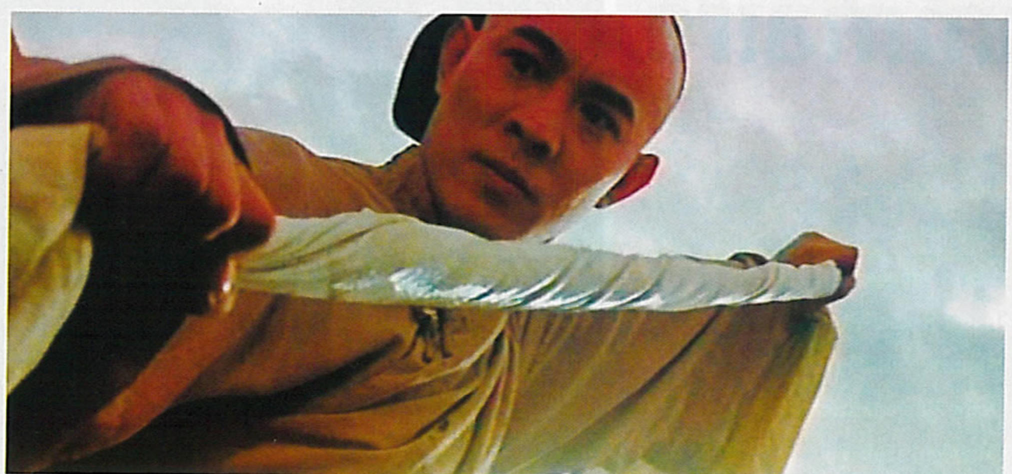
Son
VO mono 2.0
VF DD 5.1

Image
16:9

Prix
Environ 30 €

Date de sortie
Disponible

Le légendaire Wong Fei-Hung se retrouve confronté à un groupe de pirates. Dans l'opus suivant, il se rend aux États-Unis où, amnésique, il est adopté par une tribu indienne.
LES FILMS. Ce coffret clôt la saga produite et en partie réalisée par le génial Tsui Hark. Le cinquième film est à ce titre particulièrement important, puisqu'il sonne le retour du patron de ce virtuose derrière les caméras. Mais point de Jet Li, les deux hommes étant encore fâchés à cette époque. On retrouve donc Chiu Man-Chuk, toujours aussi excellent dans les scènes de kung-fu, et que l'on reverra bientôt dans le fabuleux *The Blade*. Le plus étonnant, dans *Docteur Wong et les Pirates* (le titre de « l'Épisode 5 »), c'est que Tsui Hark renonce à tout l'habillage politique moral de la série pour faire de son héros un simple artiste martial surdoué. On est donc dans le domaine du pur divertissement, mais il faut reconnaître que le plaisir est bien au rendez-vous. La photo est de toute beauté, la mise en scène très soignée et dynamique, et le script fait la part belle aux morceaux de bravoure. Bref, *Docteur Wong et les Pirates* justifie à lui seul l'achat de ce coffret. Heureusement, parce que *Docteur Wong en Amérique* est pour sa part une belle catastrophe ! Officiellement réalisé par l'excellent Sammo Hung (mais vu le résultat on se pose des questions), il compte à nouveau Jet Li dans le rôle titre. Mais rien n'y fait : le décor américain est risible, tout comme les acteurs occidentaux - une constante dans les films cantonais. Le scénario est bêta au possible, et privilégie la comédie la plus crasse. Et le pire c'est que les séquences de combat sont plutôt mal fagotées ! Un comble...
Bref, à ne voir que pour la curiosité... et pour les couettes de Jet Li. Si, si.
LES DVD. Dans les deux cas, les transferts sont globalement irréprochables : excellente définition, belle restitution des couleurs et des contrastes. Alors certes, la pellicule n'est pas toujours exempte de reproches, mais comme très souvent le travail de HK Vidéo mérite tout de même d'être salué. En matière de son, on préférera sans hésitation le mono de la VO aux remixages en français. Pas tant pour la mauvaise qualité de ceux-ci qu'à cause de doublages toujours aussi mal fichus. Et tant pis pour les effets et le fracas des enceintes ! Enfin, le coffret propose un minimum de bonus : outre les habituelles bandes-annonces et galeries, on ne trouve qu'une courte interview de Sammo Hung. Sympa, mais un peu chiche !





Les autres sorties du mois

Apportez-moi la tête d'Alfredo Garcia
ÉDITEUR : MGM
AVIS : Un des meilleurs films de Sam Peckinpah, et certainement le plus nihiliste de tous. Un chef-d'œuvre à posséder absolument.



Bridget Jones : l'Âge de raison
ÉDITEUR : Studiocanal vidéo
AVIS : Un choix destiné à nos lectrices trentenaires. Si, si, il y en a... N'est-ce pas les filles ? En même temps, regardent-elles réellement *Bridget Jones* ?



Cabin Fever
ÉDITEUR : Metropolitan
AVIS : Le dernier film d'horreur à la mode arrive en vidéo, précédé d'une belle réputation. On garde la tête froide et on en reparle le mois prochain.



Dune - éd. 3 DVD
ÉDITEUR : Opening
AVIS : Le film maudit de David Lynch arrive enfin dans une édition à la hauteur. Même les détracteurs s'intéresseront à la somme de bonus dispos.



Ghost in the Shell 2 Innocence
ÉDITEUR : Dreamworks
AVIS : La suite d'un chef d'œuvre... Et sans doute aussi bon voire meilleur que son prédécesseur. Mamoru Oshii est vraiment un génie.



Les Indestructibles
ÉDITEUR : Buena Vista
AVIS : Le dernier bébé de Pixar, une hilarante parodie de l'univers des comics de super héros. À ne surtout pas manquer !



Ocean's Twelve
ÉDITEUR : Warner
AVIS : Nettement plus foutraque qu'*Ocean's Eleven*, mais toujours sympathique, notamment grâce à son casting incroyable.



Seinfeld - Saison 4
ÉDITEUR : GCTHV
AVIS : Celui-ci s'est fait attendre, mais quand on aime... Avec la saison 4 la série prend un rythme génial qu'elle ne perdra jamais.



She Hate Me
ÉDITEUR : FPE
AVIS : Spike Lee ne fait pas que des pamphlets politiques ou sociaux, parfois il s'intéresse au film de genre. Ici, une comédie...



Compte à rebours : À l'heure où cette rubrique est bouclée, nous ne sommes plus qu'à 19 jours de la sortie de *L'Épisode 3*. Autant dire que J.-F. a commencé la prise de calmants...

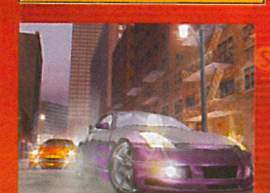
Play:More



Cette rubrique est avant tout destinée à prolonger le plaisir que vous prenez devant votre écran Xbox en vous expliquant comment utiliser les démos, vidéos, bonus et sauvegardes contenues sur le DVD. Nous vous y proposons de petits challenges pour prouver que vous êtes le meilleur sur certains jeux. Play:More vous permettra aussi de terminer plus facilement vos titres préférés ou de relancer leur intérêt avec toute une batterie de codes loufoques ou indispensables. Enfin, cette partie inclut maintenant Play Live où vous retrouvez les actus et les tests des modes Xbox *Live* des dernières nouveautés. Tous à vos manettes, le jeu ne fait que commencer...

En cas de problème technique sur le DVD, merci de bien vouloir vous mettre en contact avec notre société d'abonnements
ABOCOM
26 bd Paul Vaillant-Couturier
94851 Ivry-sur-Seine CEDEX
ou au 01 46 72 50 89.

Sommaire


Play Live Midnight Club 3


Play Live Doom 3


Play Live Halo 2 Compétition



Play Live Live Arcade

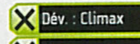

Play Live Unreal Championship 2



Sur le DVD

Ah juin ! Bientôt l'été, les vacances et les examens pour les moins chanceux (hé hé, chacun son tour de souffrir...) ! Sur notre DVD, les élèves venus d'horizons vraiment différents ont été en tout cas très studieux : des vers, des sportifs, des soldats, des Lego ou encore des extra-terrestres... Tous ont répondu à l'appel du *MOX* pour vous offrir le meilleur de leurs catégories. Bien entendu, vous retrouverez aussi des vidéos des titres majeurs en préparation et des sauvegardes pour profiter au mieux de vos jeux préférés. Alors à vos manettes, profitez bien du contenu et rendez-vous dans un mois pour un nouveau cocktail de démos explosif !

MotoGP 3


Dév. : Climax | Éd. : THQ | Nbre joueur : 1 | Joueurs Live : Non

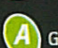
CONTENU DE LA DÉMO
La référence en matière de jeu de moto revient pour une troisième saison encore plus arcade que la précédente, pardonnant un peu plus les fautes de pilotage. Loin de se reposer sur les lauriers, les fans de moto de Climax ont boosté leur titre phare. En plus des courses du championnat MotoGP, une nouvelle compétition baptisée Extrême fait son apparition. Située dans un environnement urbain, elle se compose de seize circuits inédits où de nouveaux engins pourront s'affronter.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
La démo propose deux courses. La première, en mode Grand Prix, se déroule sur un circuit officiel. Vous y affronterez quinze pilotes ayant le même but que vous : arriver premier ! Vos sorties de piste seront pénalisées par un malus temps, mais n'auront rien de dangereux. Ce qui ne sera pas le cas en mode Extrême où le moindre écart vous vaudra une chute et arrangera les affaires des neufs autres concurrents faisant partie de l'élite mondiale. Dans les deux cas, vous aurez trois tours pour faire vos preuves sur l'asphalte. Du pur bonheur pour les amateurs de grosses cylindrées lancées à grande vitesse.

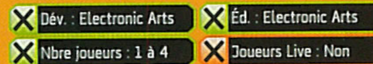
CHALLENGE
La compétition est rude sur la route et pourtant vous distancez sans problèmes tous vos concurrents ? Alors essayez de descendre en dessous de la minute quarante-cinq en Extrême, et des deux minutes en Grand Prix, tout en finissant premier bien sûr.





 DIR./POSITION PILOTE
 GAZ/FREINS
 PAS DE FONCTION
 GAZ
 VUE ARRIÈRE
 FREINS
 CHANGER DE VUE
 FREIN ARRIÈRE
 FREIN AVANT
 PAS DE FONCTION
 PAS DE FONCTION

Rugby 2005


Dév. : Electronic Arts | Éd. : Electronic Arts | Nbre joueurs : 1 à 4 | Joueurs Live : Non

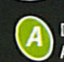
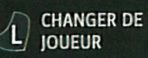
CONTENU DE LA DÉMO
Après une édition 2004 plutôt moyenne, *Rugby* revient cette année, blindé aux stéroïdes virtuels. Moteur 3D plus puissant, animations travaillées, l'effort technique est enfin visible. Les diverses phases de jeu deviennent très prenantes, surtout pour les spécialistes de ce sport. Mais à plusieurs, des novices peuvent aussi y trouver leur compte. Le jeu regroupe les équipes de l'élite mondiale, de quoi programmer des matchs d'anthologie voire changer les cours de l'histoire avec un peu de talent. La France championne du monde trois de suite par exemple...

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Choisir votre camp, l'équipe d'Angleterre et celle d'Australie, pour ce qui constitue un classique en rugby. Par contre, pour bien en profiter et ne pas se faire laminer par vos adversaires, la connaissance des règles de base reste essentielle. Vous pourrez jouer jusqu'à quatre, deux dans chaque équipe. Petit conseil : même si le rugby se joue principalement à la main, n'oubliez pas les coups de pieds qui peuvent vous faire gagner quelques mètres et récupérer le ballon face à des adversaires maladroits.

CHALLENGE
Comme l'équipe d'Angleterre est la meilleure, prenez l'équipe d'Australie. Marquez au moins quatre essais sans en encaisser un seul en maintenant 28 points d'écart.





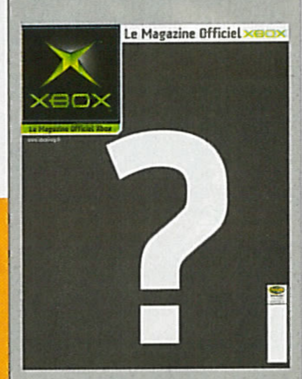
 DÉPLACEMENT
 PAS DE FONCTION
 TACTIQUES
 DÉGAGEMENT AU PIED
 PASSE
 PASSE
 COUP DE PIED RAS DU SOL
 CHANGER DE JOUEUR
 COURIR
DÉGAGEMENT LATÉRAL
COUP DE PIED EN CLOCHE

Concours Spécial Couverture



Après avoir fait et refait toutes les démos de ce mois-ci, nous n'avons pas trouvé de challenge satisfaisant à vous proposer. Aussi nous nous sommes rabattus sur un concours différent. Pour le remporter, devinez le jeu qui fera la couverture du prochain numéro et envoyez-nous votre réponse avant le 10 juin 2005.

Par courrier :
Magazine Officiel Xbox/X Games
101/109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
ou par mail :
xboxmag.concours@futurenet.fr



Résultat concours Ford Racing

Toujours partant pour faire chanter ses bourrins aux concours, Damien Rossignol se démarque encore en arrivant le premier à l'arrivée, avec son temps de 00'47"82 ! À lui donc un lot au choix, parmi notre collection de goodies, T-Shirts, porte-clés, mags...

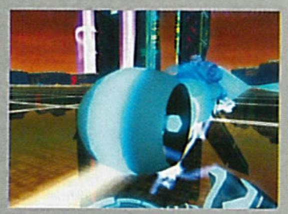


Sauvegardes

Pour profiter d'une sauvegarde, sélectionnez un jeu (que vous possédez) et appuyez sur A.



GOLDENEYE
La partie débute au dernier niveau. Tous les niveaux et les Bonus 1 et 2 sont accessibles.



TRON 2.0
Six sauvegardes réparties sur l'ensemble du jeu.



YU-GI-OH !
Tous les adversaires de duel sont maintenant débloqués.



NFS UNDERGROUND 2
Profitez d'une sélection de voitures modifiées.



ROBOTECH INVASION
Tous les codes et les niveaux débloqués.

Lego Star Wars

Dév. : Traveller's Tales — Éd. : Eidos
Nbre joueurs : 1 ou 2 — Joueurs Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO
Revivez les points forts des aventures des chevaliers Jedi dans un monde tout en Lego. Cet aspect rend tout de suite le jeu un peu infantile. Sans compter que point de vue jouabilité, la prise en main est simplifiée au maximum. Et malgré le nombre de combos limité, l'action devient vite prenante, surtout quand certains personnages utilisent leurs pouvoirs. Alors préparez vos mini-épées et pistolets laser pour affronter les forces du Mal.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
La démo se situe pendant l'*Épisode I*. C'est un tutorial qui vous apprendra à utiliser les capacités de base et pouvoirs particuliers de chaque personnage. Tirez dans tous les décors et utilisez la Force à chaque fois que vous le pouvez car chaque élément peut cacher des richesses ou un passage vers une autre partie de la station. En terminant la démo une fois, vous activerez le mode Free Play. Grâce à lui, vous pourrez tester d'autres personnages comme Jar Jar ou R2-D2 et découvrir des zones accessibles qu'à eux. Et comme vous pouvez jouer à deux, n'hésitez pas à tester les paires les plus incroyables.

CHALLENGE
La Force n'a plus de secret pour vous et vous maîtrisez parfaitement l'art du sabre-laser ? Finissez la démo sans perdre ne serait-ce qu'une fois un cœur et récoltez plus de 10 000 unités monétaires.





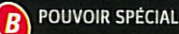

DÉPLACEMENTS

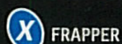
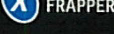

PAS DE FONCTION

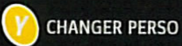


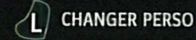
DÉPLACEMENTS

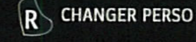

SAUT

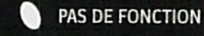

POUVOIR SPÉCIAL



FRAPPER


CHANGER PERSO


CHANGER PERSO


CHANGER PERSO


PAS DE FONCTION


PAS DE FONCTION

CT Special Forces

Dév. : Asobo Studios — Éd. : Hip Interactive
Nbre joueurs : 1 — Joueurs Live : Non

CONTENU DE LA DÉMO
Mettez-vous dans la peau de Raptor, membre des forces spéciales antiterroristes. Il sait tout faire pour mettre en déroute les ennemis du monde libre dans un jeu résolument tourné vers l'action. Mais attention, cela ne signifie pas foncer tête baissée sous un feu nourri. Un minimum de prudence reste nécessaire. Préparez votre équipe et allez remettre de l'ordre sur le bateau investi par la pire racaillle internationale.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
Votre mission est constituée de trois phases. En premier lieu, trouvez la salle de contrôle et désactivez le pilote automatique. Ensuite, vous devrez désamorcer des bombes dans la salle des machines. Enfin, votre ultime tache sera d'empêcher la fuite du chef terroriste. Vous disposez pour cela d'un armement lourd et d'un bouclier rechargeable à des points précis du bateau. Trois mouvements vous permettront de prendre le dessus sur vos adversaires : la possibilité de rapidement pivoter à 180°, une roulade très pratique pour se déplacer sans offrir l'occasion aux ennemis de vous avoir et surtout vous pouvez tirer à partir d'un espace protégé. Les tirs ne sont pas précis, mais cela vous évitera quelques balles perdues. Vous êtes paré pour mener à bien votre mission.

CHALLENGE
Réussissez cette mission sans avoir à recharger votre bouclier.

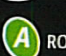





DÉPLACEMENT / DEMI-TOUR

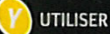

VISER/VUES

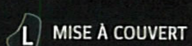

ARMES

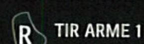

ROULER


RECHARGER

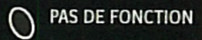

TIR ARME 2


UTILISER

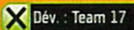

MISE À COUVERT


TIR ARME 1


PAS DE FONCTION


PAS DE FONCTION

Worms 4


Dév. : Team 17 | Éd. : Codemasters
Nbre joueurs : 1 à 4 | Joueurs Live : Non



CONTENU DE LA DEMO
Fidèle à la série des *Worms*, ce numéro 4 officiel propose toujours de prendre part à des affrontements de vers à coup d'armes délirantes et improbables. Seuls les lieux et les Worms changent. Mais l'humour, la jouabilité et l'esprit de cette saga restent un gage de bonnes heures d'amusement avec ces sympathiques lombrics.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE
Notre démo vous propose trois modes. Quick Game vous met directement sur le champ de bataille à la tête d'une équipe de vers et votre but sera, comme dans tout jeu *Worms* qui se respecte, l'annihilation totale de vos opposants. Le mode Story vous apprendra les rudiments du contrôle des Worms dans une mission où chaque action vous sera expliquée. Vous aurez le choix entre quatre équipes : les Cowboys, le Funky Dudes, Les Scots et les Spacemen. Enfin, en Multijoueur vous pourrez rencontrer un à trois joueurs humains pour un affrontement à grande échelle. L'option Customise vous permettra de créer votre équipe de vers personnalisée en utilisant les caractéristiques physiques des équipes disponibles.

CHALLENGE
Vos vers sont aussi bien dressés qu'une unité de G.I. et, guidés par votre grand sens tactique, ils sont irrésistibles sur le terrain ? Prouvez-le dans un Quick Game en exterminant tous vos adversaires sans perdre un seul Worm.





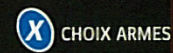
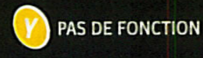

DÉPLACEMENT

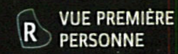
CAMÉRA

VISER

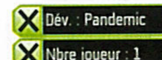
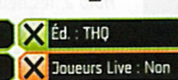
TIRER

SAUTER

CHOIX ARMES

PAS DE FONCTION

VUE DE HAUT

VUE PREMIÈRE PERSONNE

GRENADE
PAS DE FONCTION

Destroy All Humans!



Dév. : Pandemic | Éd. : THQ
Nbre joueur : 1 | Joueurs Live : Non

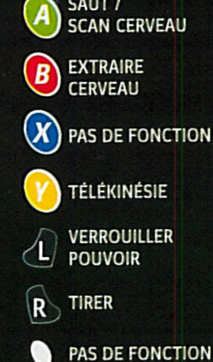
CONTENU DE LA DÉMO
David Vincent les avait vus, Scully et Mulder avaient compris leurs projets. Maintenant, les envahisseurs ne se cachent plus : ils débarquent. Dans la peau de Crypto, un alien à la gâchette facile, vous devez débarrasser la Terre de son pire parasite : l'Homme. Utilisez vos armes étranges et vos pouvoirs psychiques pour arriver à vos fins. Humoristique, jouable et assez prenant, ce *Destroy All Humans!* devrait être un bon divertissement tout public.

CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE
L'action de la démo se situe au tout début du jeu et constitue un tutorial pour apprendre à manier le petit homme vert gris. L'éclaireur venu de l'espace doit d'abord s'attaquer aux vaches et leur faire subir toutes sortes de sévices. Puis vient le tour des humains qu'il faut blaster pour en récupérer le cerveau. Ensuite, vous prendrez le contrôle de la soucoupe volante pour vous adonner à la destruction d'habitations terriennes. Aucune de ces actions ne devrait vous poser de problèmes et s'avèreront même plutôt jouissive.

CHALLENGE
Les humains ne font pas le poids face à votre grande puissance. Montrez votre domination sans faille en terminant la démo sans vous faire toucher une seule fois. Et juste pour le fun, essayez de balancer les vaches contre des surfaces dures comme des arbres ou des murs de maisons.

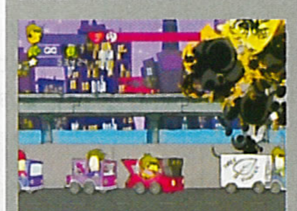





DÉPLACEMENT
CAMÉRA
PAS DE FONCTION
SAUT / SCAN CERVEAU
EXTRAIRE CERVEAU
PAS DE FONCTION
TÉLÉKINÉSIE
VERROUILLER POUVOIR
TIRER
PAS DE FONCTION
PAS DE FONCTION

Vidéos

Du old school à l'action sur son heavy, ces vidéos vous donneront le tournis.


ALIEN HOMINID


WORMS 4


PAINKILLER


CONSPIRACY


MEGAMAN COLLECTION


WITHOUT WARNING

... ET AUSSI : PILOT DOWN, BLACK HAWK DOWN, LEGO STAR WARS

XPRIMEZ-VOUS

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire. Par courrier traditionnel ou par e-mail, nous recevons beaucoup plus de questions qu'il est possible de répondre. Nous tenons évidemment compte au mieux de toutes vos remarques et sélectionnons dans ces pages les questions qui reviennent le plus souvent et/ou celles qui sont les plus pertinentes.



Courrier : Future France - MOX - Courrier 101-109 rue Jean Jaurès - 92300 Levallois-Perret



E-mail : xboxmag@futurenet.fr



Forum : n'oubliez pas que notre forum est aussi à votre disposition sur **www.xbox-mag.net**

La lettre du mois
L'ALTER ÉGAUX ? par FURYFEST



Salut le *MOX*,
Pourquoi les exclusivités existent-elles, si ce n'est pour entretenir la guerre des consoles et les développeurs/éditeurs ? Et le plaisir de jouer alors ? De plus, encore aujourd'hui, beaucoup d'adeptes d'autres machines continuent de mépriser des jeux comme *Halo 2* !

Xbox Mag : Du calme. Pas la peine de s'emballer comme dirait Brandon à Keem, il n'y a pas de quoi être si tendu du string paillettes... Les exclus ont toujours été, et seront tant qu'il y aura différents constructeurs de consoles. Ce qui n'est pas un mal, puisque leurs joueurs n'ont pas forcément les mêmes goûts et attentes, d'où une variété des catalogues déjà quasi assurée. Par ailleurs, en dehors des jeux développés par des studios détenus par lesdits constructeurs, les grosses productions vont très vite d'une machine à l'autre. Enfin, aujourd'hui, la plupart des meilleurs jeux de chaque genre sont sur Xbox, le meilleur service de jeu online aussi, idem pour les conversions les plus abouties ! Alors toujours aussi furieux ?

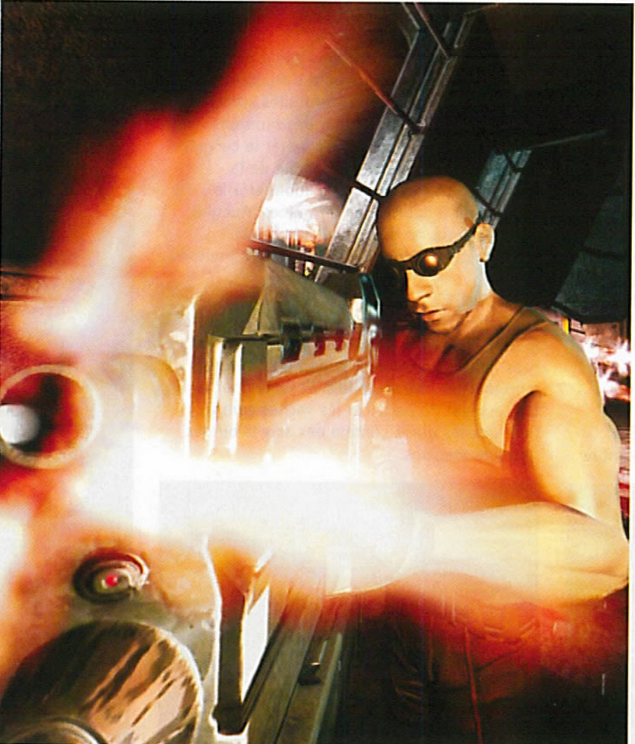
PROFITER SANS SE KITTER...

Salut les meilleurs ! Je voudrais savoir si on peut jouer au *Live* à deux sur la même console, et si oui, faut-il deux kits Xbox *Live* ? *The Movies* sera-t-il bien ? Ce serait sympa de faire des fiches de persos sur l'équipe du mag' pour connaître enfin le secret de « bons mecs » comme vous ! Merci d'avance !

BOYGAME



Xbox Mag : Quelle classe ! Tu as reconnu la valeur de tous ceux qui ne portent ni couettes ni queue de cheval ici ! Sois rassuré, on peut tout à fait jouer sur le *Live* avec un seul kit de connexion et sur la même console. Simplement, tous les jeux ne permettent pas cette pratique en duo. Parmi les plus appréciés online, tu as *Halo 2*, les deux *MotoGP*, *Unreal Championship*, *Top Spin*, donc que de l'excellent ! D'après Fabrice, dit « Brandon vu en 2D », qui a vu *The Movies* en dernier, le jeu est vraiment très prometteur. Justement, nous travaillons actuellement sur un jeu de plateau de la rédaction du *MOX*. Où tu apprendras par exemple d'où viennent le hurlement continu et incompréhensible de Fred ou les photos censurées de Thomas (Ed Warner) lors de ses soirées karaoké travesti en Freddie Mercury...



LES FAITS DE STYLE

Dans la SéleXion des Doom-like du n°40, je trouve du *Turok* (bof), du *TimeSplitters 2* (OK, 5 ans avant éventuellement...), mais là où je suis scandalisé, c'est que *Riddick* qui est pourtant un chef-d'oeuvre, n'apparaît même pas ! J'aimerai savoir pourquoi, car même s'il n'est pas ultra bourrin, il reste un Doom-like.

MARTI

Xbox Mag : Nous aussi sommes scandalisés, figure-toi... Pas parce que tu as trouvé que des jeux dans la SéleXion des Doom-like te semblaient plus ou moins bons, ça chacun ses

Le coin des photos

Passionnés et ordonnés, Loïc et Jérémy partagent le même souci maniaque du rangement. Comme quoi, les gros joueurs ne sont pas tous des gros glandeurs !



VOTRE OPINION

Tous les mois, répondez sur www.xbox-mag.net, au sondage que nous vous proposons.

D'après vous, quel est le genre le mieux représenté sur Xbox ?

Genre	%
First Person Shooter (Doom-like)	74 %
Action (plates-formes, shoot)	7 %
Action/aventure	7 %
Course	4 %
Action/Stratégie (infiltration)	3 %
Sport	2 %
RPG/Action RPG	1 %
Réflexion (simulation, gestion, stratégie)	1 %
Baston	1 %

Pour participer : rendez-vous sur notre site partenaire www.xboxmag.net et entrez votre vote. Vous avez jusqu'au 1er juin 2005 pour répondre au prochain sondage : « Qu'est-ce qui est pour vous le plus important concernant la Xbox 360 ? »



goûts, mais plus parce que tu catalogues *Riddick* avec une certaine gaucherie. Touchante, mais maladroite malheureusement… Alors, soit tu n'as pas lu le test du *MOX n°32*, soit un jeu où l'on tire avec des guns ne serait-ce que le cinquième du temps est pour toi un Doom-like. En effet, loin d'être réducteur comme peut l'être ton jugement, *Riddick* combine action, shoot et infiltration à la perfection. Un incontournable que nous avons répertorié en Action/aventure.

TENDANCES EN VRAC…

Salut à toute l'équipe du *MOX*. Je voudrais juste savoir si le dessin animé *Full Metal Alchemist* est disponible sur notre jolie petite boîte noire. Sinon, qui est le plus SM de toute la bande ? Tant que j'y suis, vous pouvez m'envoyer *Oddworld* sachant que je suis prêt à en payer le double parce que je ne le trouve nulle part !

LOL91

Xbox Mag : Pour l'heure, aucun jeu basé sur *Full Metal Alchemist* n'est prévu sur Xbox… Il faudra peut-être attendre que cette excellente série se fasse connaître aux U.S. ou en France pour espérer une adaptation.
Pour le plus SM, impossible de répondre catégoriquement. Ça dépend du type de déviance, avouée ou non. Disons simplement qu'il y en a un qui adore passer sa vie dans les avions, sans manger, boire (autre chose que de l'eau sans goût…) ni dormir. Deux autres qui restent, eux, plus souvent à terre, mais font exactement tout le contraire du premier et à l'excès ! Et enfin, un dernier qui s'acharne à soutenir, malgré d'évidents problèmes, que son poil brillant coiffé en couettes ne gêne en rien l'irrigation du sang jusqu'à son cerveau…
Pour *Oddworld*, on allait te l'envoyer. Malheureusement, tu ne nous as pas précisé duquel tu parlais exactement, donc on les garde pour nous tant pis !

Brèves

Le *MOX* sur la Xbox 360 sortira quand Fred ira chez le coiffeur.
Si c'est pour tenter de nous faire dire des choses confidentielles, c'est raté. Tu sous-estimes notre intelligence à tous. Sauf celle de Brandon, et pas simplement parce qu'il n'est pas là.

Est-ce que Keem est toujours aussi racoleur qu'avant ?
Keem a failli trouver l'amour aux États-Unis. Malheureusement, malgré l'attirance mutuelle, il a rompu. Sa promise (Kelly) était soi-disant trop féminine à son goût ! Allez comprendre…

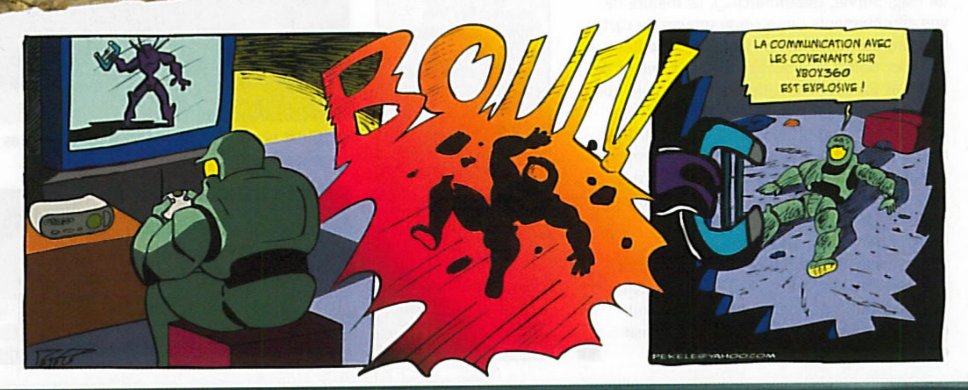
Comment se procurer le nouveau câble d'alimentation de la Xbox ?
Si tu penses en avoir un défectueux, rends-toi sur le site www.xbox.com et laisse-toi guider ou alors téléphone au 0 800 97 01 76.

VIDÉOS POUR MATEURS MATÉS

**Salut tout le monde,
Existe-t-il un moyen de filmer sur Xbox, car je voudrais faire une vidéo avec des potes… Je sais que c'est possible, j'ai vu récemment une vidéo maison de *Halo 2*. Je cherche aussi à participer à des tournois amateurs ou professionnels. Si vous aviez l'adresse d'un site qui en propose… Mes potes en ont marre de tout le temps perdre à trois contre moi !**

M@JOR

Xbox Mag : Si tu souhaites une qualité d'image correcte pour tes vidéos amateurs, le mieux est d'avoir un PC déjà. De l'équiper ensuite d'une carte tuner TV PCI (environ 60 euros), à laquelle tu connecteras le câble vidéo de la console. La carte se chargera de transférer le signal vidéo vers le PC, données que tu pourras éventuellement traiter, travailler (montage des séquences, sous-titres, mixage son…) si tu as les programmes nécessaires. Avec tout ça, toi et tes copains, devriez pouvoir assouvir votre exhibitionnisme en vous montrant aux amateurs du genre…
Bon alors, il n'est pas sympa, pas très malin, ni même généreux à un comptoir de bar, mais le site www.xboxlive.fr de SnakeX est un des plus complets et pratiques pour les joueurs de la communauté Xbox *Live*. Tu y trouveras tout ce que tu veux pour trouver d'autres partenaires que tes trois victimes consentantes habituelles…

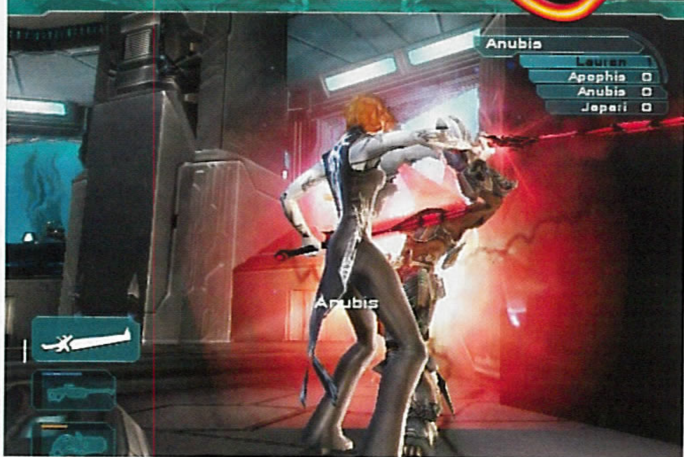


PlayLive

Restez en contact avec l'actualité du Xbox Live, de loin le moyen le plus convivial de jouer online.



Bien maîtrisées, certaines techniques sont redoutables.



Le combat rapproché fait de gros dégâts avec un peu d'expérience.

Unreal Championship 2 : The Liandri Conflict

Une série culte qui prend des risques pour innover en Live.

Texte : Cédric Melon

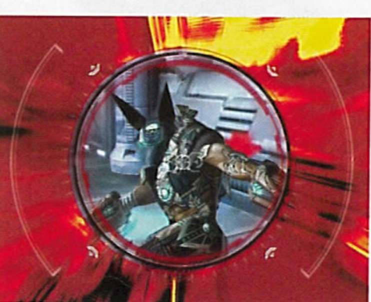
Dév. : Epic | Éd. : Midway | Genre : Doom-like | Live : 8 joueurs max.

La série extrêmement populaire depuis des années sur PC pour son mode online retrouve une nouvelle jeunesse sur Xbox. Pas de révolution, mais l'intégration des armes de contacts change radicalement la donne. Éloigné de vos adversaires, *Unreal Championship 2* ressemble à un jeu de tir à la première personne classique. Mais lorsque les combattants se rapprochent, c'est à la troisième personne que vous tenterez d'éliminer vos ennemis. Les armes sont divisées en deux catégories : combat à distance (les classiques lance-roquettes, fusils... etc.) et armes de mêlée. Ces dernières deviennent bien souvent déterminantes que ce soit dans les face-à-face ou pour vous protéger de divers projectiles. La vue à la troisième personne facilite la prise d'adrénaline et la réalisation de combos simples. C'est une méthode qui permet de dessouder son adversaire en un seul coup. Une manipulation difficile à réaliser mais particulièrement efficace. Vous l'aurez compris, avant de se rendre sur le *Live*, la maîtrise des différentes techniques de combat s'impose.

Il est fortement conseillé aux joueurs de faire un petit tour par le mode Solo avant d'affronter « la planète ». Bien que ce mode soit assez sommaire, il donne l'occasion au joueur de se familiariser avec le maniement. Un entraînement nécessaire pour ne pas se faire bousiller sur le *Live* et qui permet surtout de débloquer un certain nombre de bonus (nouveaux personnages, nouvelles armes...). Côté options, on navigue en revanche dans le très classique, avec six modes vus et revus mais dont l'efficacité n'est plus à démontrer (Capture de Flag, Survie, Deathmatch...). Le théâtre de vos affrontements : une cinquantaine de cartes très variées (intérieures, extérieures, petites ou grandes, belles et moches.). Il y a vraiment de tout. Les joueurs sont nombreux et quelle que soit l'heure du jour et de la nuit, les adeptes d'*UC2* répondent présent sur le *Live* (surtout nos amis d'outre-Atlantique). Techniquement, la « bête » marque de temps en temps des signes de faiblesse (quelques ralentissements), mais l'ensemble est plutôt fluide.
Les combats sont nerveux et sans pitié : une seconde d'inattention et vous êtes foutu. Les conversations entre joueurs se limitent bien souvent à des onomatopées d'agonie du genre « *argh* », mais au final, le plaisir est bien réel, lui.



Mariages réussis
Contrairement à d'autres FPS plus classiques, *UC2* permet d'alterner les styles de jeux en *Live*. Dès lors que vous réussissez à choper de l'adrénaline pendant une partie, vous pouvez effectuer 6 mouvements spéciaux spécifiques. Certaines de ces combinaisons sont plus faciles à réaliser en vue à la troisième personne. Cette donnée est aussi valable dans l'exercice périlleux de la Fatalité.



Un petit shoot en snipe pour se rappeler qu'*Unreal* est aussi un FPS.



C'est un plaisir de s'entretuer dans des décors si majestueux.

Le verdict

UC2 offre assez de variantes en *Live* pour réjouir les fans et séduire de nouveaux adeptes. Quel dommage que les parties soient limitées à huit joueurs.

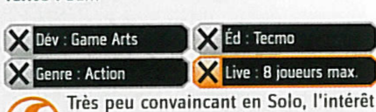
4/5

Test : N° 41 - **Note :** 16/20

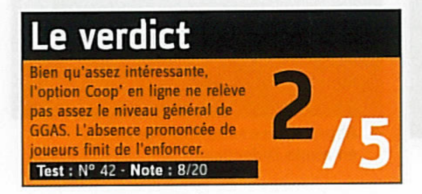
GunGriffon : Allied Strike

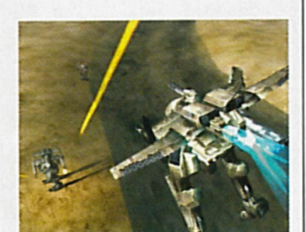
Même sur le Live, GGAS ne résiste pas à l'« assault »

Texte : Sam



Très peu convaincant en Solo, l'intérêt de *GGAS* reposait sur la campagne en Coopération via le *Live*. C'est un réel plaisir d'attaquer à deux l'armée ennemie. Hélas, celle-ci offre encore moins de résistance qu'en mode un joueur. Sinon, les deux autres modes Multi n'apportent rien de transcendant. Les seuls problèmes rencontrés ont été des ralentissements dus au surnombre de Méchas à l'écran et une partie fantôme où, après une heure de jeu, les participants n'apparaissaient pas dans le tableau des scores. Enfin, à moins de connaître une personne possédant le jeu ou de poster des messages sur le forum officiel de *GunGriffon*, trouver des parties relève du miracle.





↑ **Difficile de riposter face aux attaques aériennes.**



↑ **Un joueur contient l'ennemi, l'autre remplit l'objectif.**

World Championship Snooker 2005

Jouer sur le Live n'empêche pas d'avoir les boules

Texte : Sam



Le mode Solo lassait à cause de son IA exigeante. Le salut venait tout naturellement du Xbox *Live* permettant de rencontrer des êtres imparfaits. Et surprise, la plupart des participants, souvent d'Outre-Manche, ont un niveau parfois plus effrayant que celui de la console. Si pour des parties de snooker, trouver des adversaires ne pose pas de problèmes à partir du début de soirée, il en va autrement pour les autres billards, pourtant tout aussi intéressants. Pas de perte de connexion involontaire ni aucun ralentissement à signaler et les statistiques sont toujours remises à jour rapidement.

Le verdict

Le mode Xbox *Live* transcende *WCS 2005*. Toutes les qualités des championnats Solo sont conservées, le plaisir d'y jouer avec d'autres fans en plus.

4/5

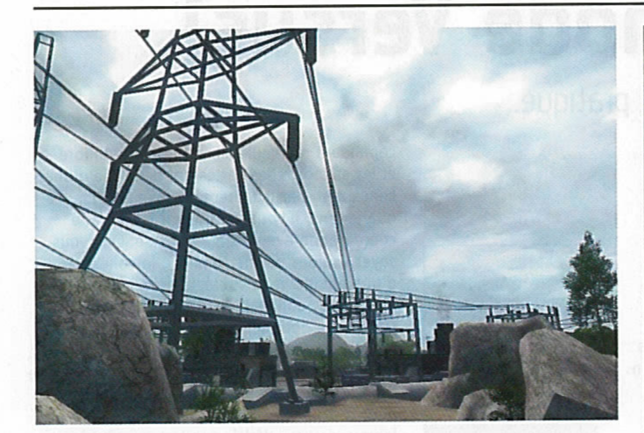
Test : N° 42 - Note : 15/20



↑ **Face à certains joueurs, vous regarderez défiler les points.**



↑ **Vos avatars s'affronteront sur de nombreuses épreuves.**



Troisième ravitaillement pour les Ghosts

Dans l'armée *Ghost Recon 2*, nul n'a le droit de se faire réformer. Et vous en baverez encore pendant plusieurs mois avec l'arrivée d'une troisième mise à jour qui relooke vos cartes de prédilection pour zéro kopeck. Le centre de commandement annonce des intempéries et des lignes de tirs réduites dans Flooded Bunkers, des abris pour snipers et un poste de gué dans Dam River Crossing, ou encore un amincissement de Dam Pumping Station pour plus d'action. Bref, une bonne mise à jour qui dépoussière vos cartes favorites ! Ajoutez en bonus six nouveaux personnages jouables au look décalé, dont un cavalier sur une dinde ou un raptor, un pirate ou encore un homme-lapin. Eh oui, les Ghosts aussi ont le droit de décompresser entre deux batailles !



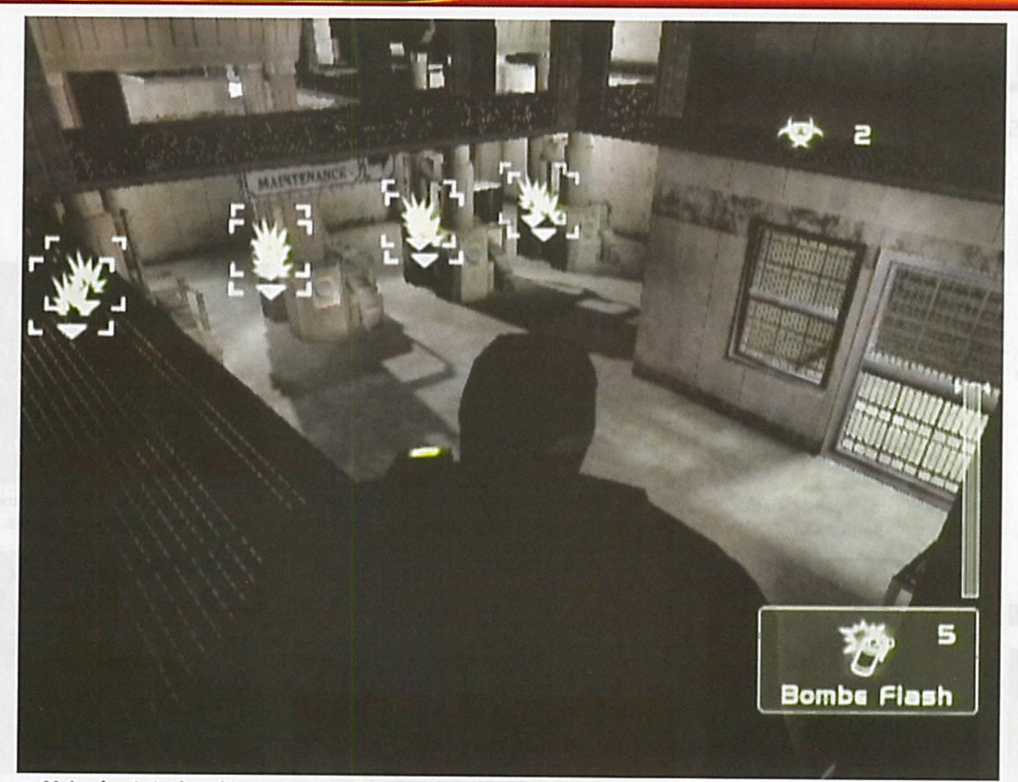
EN BREF

Voici un petit rappel pour vous confirmer la disponibilité des premiers téléchargements *Halo 2* : deux cartes gratuites, deux cartes payantes au tarif groupé de 4,99 euros. Le reste arrive en juin, notamment une nouvelle carte pour les fans de *Republic Commando* qui prennent le temps de faire une partie en *Live*, entre dix séances de *L'Épisode III* au cinéma. Surtout, une map bonus pour les possesseurs de *Project : Snowblind*, un jeu encore bien trop discret. Nom de code Repair Bay, elle pèse 1892 blocs dans votre disque dur et ne dérangera point votre portefeuille.

Cousin agité du Live Arcade

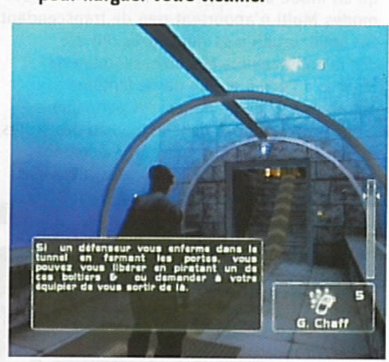
Depuis peu, l'éditeur nostalgique sorti de nulle part, Ignition Entertainment, a pris le risque d'importer la majorité des adaptations SNK sur Xbox. Un sacré risque car la vieille école n'a pas la notoriété actuelle de *Halo 2* ou *PES 4*. Ça s'annonce prometteur avec la compilation *KOF 2000/2001*, mais la suite, *SVC Chaos*, sombre dans le tragique. Voici ce qui est à venir durant les prochains mois : *King of Fighters 2002, 2003* et sa variation 3D, *Maximum*. Suivront rapidement les *Metal Slug 4* et *5* et, pour finir, le cinquième volet de *Samurai Shodown*. En ce qui nous concerne, seuls *Maximum Impact* et *Samurai Shodown 5* seront jouables en ligne. Cette liste devrait sans doute évoluer, avec la sortie imminente au Japon de *KOF NeoWave*. *Stay tuned* !





↑ Mais où vais-je donc bien pouvoir poser cette bombe ?

↑ Profitez des combats au corps à corps pour narguer votre victime.

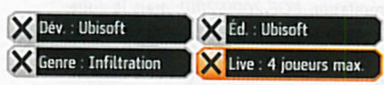


↑ Apprenez les subtilités des cartes en mode Didacticiel.

Splinter Cell : CT (mode Versus)

Plus varié et plus accessible, en théorie mais aussi en pratique.

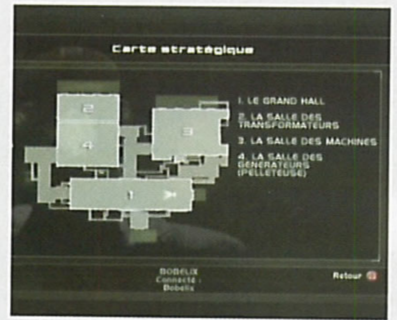
Texte : Thierry Cuirot



On ne change pas une formule qui a déjà fait ses preuves. Ubisoft l'a bien compris en conservant les ingrédients qui avaient fait du mode Versus de *Splinter Cell : Pandora Tomorrow* une agréable surprise. Deux espions affrontent généralement deux mercenaires selon trois modes prédéfinis : Histoire (remplir des objectifs), Élimination (Deathmatch) ou Chasse au disque (version édulcorée du mode Histoire). Le moteur graphique reste celui de *Pandora Tomorrow*. Il s'agit sans doute du prix à payer pour ne pas subir les ralentissements du mode Coop. Pas de révolution donc, mais quelques nouveautés appréciables qui rendront le jeu plus accessible.

En plus du tutorial de chaque classe de personnage, une aide pour chaque carte vous guide pour faire le tour du propriétaire tout en mettant l'accent sur les endroits stratégiques. Il est même possible de paramétrer un mode Didacticiel dans les options qui permet la communication en cours de partie entre espions et mercenaires pour mieux découvrir les subtilités des cartes. D'autant plus appréciable que la bonne connaissance des niveaux est indispensable pour ne pas se faire corriger. Dans le même souci de clarté, les informations délivrées en cours de partie sont multiples (cartes, réalité augmentée). Pour les habitués, quelques nouveautés font leur apparition : mouvements coopératifs (courte échelle) pour les espions, de nouveaux gadgets (réseau de caméras) et un armement plus conséquent pour les mercenaires.

En mode Histoire, les objectifs sont désormais plus variés (neutralisation de console, pose de bombe ou vol de disque dur). L'ensemble reste cependant merveilleusement bien équilibré et les six nouvelles cartes ont bénéficié d'une conception particulièrement soignée. Plus que jamais, il vous faudra agir en parfaite coordination avec votre comparse. Que vous soyez espions ou mercenaires, la cohésion d'une équipe et sa stratégie prévalent sur les seules qualités individuelles des joueurs. Dans cette optique, on regrette presque que les classements soient individuels et non par équipe. Il ne manque pourtant pas grand-chose d'un point de vue fonctionnel aux options pour le *Live* : classement, didacticiel, filtre de langue, serveur dédié, nombreux paramètres configurables. Les nouvelles fonctionnalités Tsunami (clans et messages vocaux) sont également parfaitement intégrées. N'attendez toutefois pas de recevoir une claque visuelle. C'est beau. Mais a contrario des autres modes, les évolutions graphiques sont mineures par rapport à *Pandora Tomorrow*.



↑ Repérez-vous facilement sur la carte où que vous soyez.

11 CARTES INÉGALES

Six cartes ont été spécifiquement conçues pour *SCCT*. Ces cartes exploitent parfaitement les nouveaux mouvements des espions, permettant aux équipes coordonnées d'accéder à des chemins exclusifs vers les objectifs. Sur Factory, certains objectifs sont d'ailleurs accessibles uniquement grâce à un mouvement coopératif. Sur les cinq cartes reprises de *Pandora Tomorrow*, les mouvements Coop n'apportent aucun avantage particulier.

Le verdict

Beaucoup plus accessible aux joueurs occasionnels. Une évolution, mais pas une révolution, qui satisfera quand même les puristes.

4/5

Test : N° 40 - **Note :** 19/20

COMPÉTITION Finale du Championnat de France Halo 2

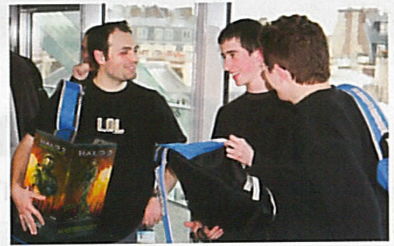
Les dix meilleurs joueurs français classés à Halo 2 dans une lutte sans merci



De gauche à droite : DESPE DE4THUNTER, Playmore02, Zircaloy, DJE THE KING, H2F Theos, Neofit, STRID3RSX, XxLoRd K3ik8xX, ZITA et GHOSTDEATH. L'élite, tout simplement.



D'un niveau exceptionnel, la compétition s'est déroulée dans un parfait esprit.



Les participants sont repartis les bras chargés de multiples cadeaux.



Des conditions optimales et une organisation parfaite.

Texte : Thierry Cuirot

Paris, 8 avril 2005. Des milliers de joueurs rêvaient d'y participer, des centaines s'étaient inscrits, mais seuls les dix meilleurs d'entre eux ont été retenus pour les demi-finales et la finale du championnat de France 2005 de *Halo 2* ! Ces joueurs, représentant à eux seuls des milliers de parties sur le *Live*, ont été réunis dans les classieux locaux parisiens de Microsoft France afin de déterminer celui qui pourra arborer fièrement le titre de champion.
Après le petit discours officiel et un casse-croûte revitalisant, voilà nos candidats plongés dans le bain de la demi-finale. D'entrée, la tension envahit les participants, les grenades fusent et les frags s'enchaînent à une cadence affolante ! Il faut dire que Microsoft n'a pas déroulé le tapis rouge, mais presque, pour un événement unique en son genre. On a donc trouvé lors de cette journée tous les ingrédients d'un vrai championnat de France de sport, ou plutôt, d'e-sport. Stress. Concentration. Joie. Déception. Frustration. Exaltation. Soulagement...
Après deux heures de demi-finales plutôt tendues, les cinq meilleurs se sont enfin lâchés au cours d'une finale intense au suspense haletant. La victoire ne s'est jouée qu'à un frag près au terme des quatre manches accrochées. Jusqu'à la dernière seconde, le résultat était incertain mais c'est finalement Louis Blanchot (GamerTag H2F Theos) qui s'impose et devient ainsi Champion de France de *Halo 2*. Il remporte une statue échelle 1/2 de Master Chief, un caméscope numérique, une plaque commémorative, et surtout le droit de représenter la France au Championnat d'Europe de *Halo 2*. Tous les joueurs présents sont repartis avec des cadeaux pleins les bras.
Fin de la journée, début d'une nouvelle ère : celle des compétitions sponsorisées. C'est en créant de véritables animations structurées comme celle-ci que les éditeurs développeront et entretiendront la communauté de joueurs. D'ores et déjà, gagner des lots de plusieurs centaines d'euros est devenu possible. Il y a fort à parier que très bientôt les cash-prizes (dotation en espèce) attireront des centaines, voire des milliers de joueurs en lignes via le Xbox *Live*. De là à envisager la professionnalisation de certains joueurs, il y a un pas que nous ne franchirons pas. Pour l'instant...

Classement final

1er	Louis Blanchot	H2F Theos
2e	Kevin Sauvageon	Neofit
3e	Kevin Pascal	XxLoRd K3ik8xX
4e	Jérémie Raoul	DJE THE KING
5e	Nicolas Jason	STRID3RSX
6e	Samuel Maurot	DESPE DE4THUNTR
7e	Alexis Meideck	ZITA
8e	Patrick Florean	GHOSTDEATH
9e	Adrien Moreau	Zircaloy
9e ex.	Rudy Meyer	Playmore02


L'hôte peut lancer une course sans attendre que le dernier ait fini sa course.

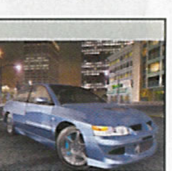
Midnight Club 3 : DUB Edition

Trois villes, de la circulation, des dizaines de joueurs... et si ? Mais non...

Texte : Cédric Devoyon

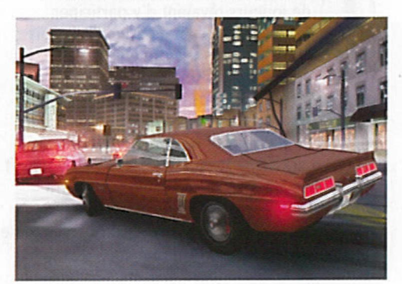
Dév. : Rockstar | Éd. : Rockstar
Genre : Course | Live : 8 joueurs max.

Avec la vague *World of Warcraft* qui déferle actuellement sur les tourelles PC, le joueur console se prend aussi à rêver MMO. Il faut dire que *Midnight Club 3* s'y prête parfaitement et nous aurions sans doute apprécié un mode de jeu libre où des dizaines de conducteurs se rencontreraient sur l'une des trois villes du jeu. Imaginez la scène, vous vous baladez librement dans Atlanta quand soudain, vous croisez un joueur à un carrefour. Vous balancez les phares pour signaler « *Eh toi, viens faire une course !* », déclenchant par la même occasion vos casques pour vous permettre de communiquer avec ce dernier.
Même si la Xbox ne permet pas de connecter une centaine de joueurs à un même serveur, *MC3* reste jouable à huit dans les sept modes de jeu. *Halo 2* ou *Star Wars Battlefront* peuvent grimper jusqu'à trente-deux. Ainsi, avec un peu de folie, les programmeurs auraient pu créer des serveurs de trente-deux joueurs, quatre équipes différentes de huit joueurs qui se baladent librement dans une ville. Une sorte de MMO, version Mini Multiplayer Online à défaut de Massive... Cela restera un fantasme. Rockstar opte pour un ensemble classique avec la présence d'un Capture de Drapeau au déroulement similaire du Capture Doom-like, différents modes de course ou encore une Virée durant laquelle, huit joueurs vont se balader dans une ville déserte sans raison. Si ce n'est de montrer ses coins préférés aux autres pour faire des figures acrobatiques avec son véhicule. Véhicule que l'on doit d'ailleurs débloquer en mode principal, à moins de vouloir jouer avec ceux de base et finir bon dernier. Une nouvelle fois, on note l'absence du choix de la langue, si bien que l'on se retrouve à 99 % sur une partie américaine. Les Américains étant de fervents défenseurs de la vague Tuning. Habituez-vous aux remarques redondantes de type : « *Man, Dude !* », « *Hey pal !* », « *Do it again !* » et surtout « *F...* ».
En somme, le joueur a l'impression d'être dans un mauvais remake du film *American Pie*.
Si vous arrivez sur le menu principal alors que la partie a débuté, bon courage, vous n'avez aucune indication. Impossible de savoir si les joueurs ont presque fini ou le nombre de tour restant. Comme seule compagnie, un écran assez laid qui vous montre les véhicules choisis par vos futurs concurrents. Maintenant, *MC3* tourne parfaitement bien de deux à huit joueurs, et les fans du titre feront fi du manque d'originalité tant ce dernier est bien fourni en modes de jeu et plutôt bien optimisé.



JACKY D'OR
Le système de statistiques est complet, un poil trop sans doute. Il faut sans cesse choisir une option. Celui qui a fait le meilleur temps sur une course spécifique dans une ville spécifique. Ou celui qui a parcouru le plus de kilomètres depuis ses débuts. Difficile donc de savoir le nom du joueur qui remportera le titre tant convoité de Jacky d'or cette année, même si l'on suppose qu'il sera américain. Ces derniers étant très présents.


Débutants, activez l'option pour équilibrer la sélection des véhicules avec le vôtre.


Si les joueurs ne manquent pas, la majorité ne joue qu'en Course ou Virée.



Le verdict

Un bon point à Rockstar pour cet essai réussi dans le domaine du *Live* « classique ». Même si *MC3* se portait à un tout autre genre de jeu toujours espéré sur Xbox.

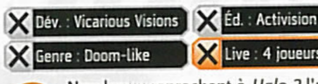
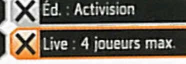
4/5

Test : N° 41 - Note : 14/20

Doom 3

Dans la famille Minimum Syndical, je demande Doom 3...

Texte : Cédric Devoyon

Dév. : Vicarious Visions | Éd. : Activision | Genre : Doom-like | Live : 4 joueurs max.

Nombreux reprochent à *Halo 2* l'absence de Coop en *Live*. Et ils ont raison ! La qualité des cartes et leur grande superficie permettent d'évoluer librement en binôme. Couvrir son voisin au sniper pendant qu'il tente de décimer un campement de Brute au sabre-laser, quel fan n'en a pas rêvé ? Un grand manque donc, mais cela n'empêche pas de voir toujours autant de joueurs se connecter à toute heure de la journée. Et pour cause, il suffit de relever la qualité des autres modes de jeu. Avec *Doom 3*, l'effet est inverse. On est tout d'abord excité à l'idée de jouer en Coop, l'un qui tient la lampe torche pendant que l'autre tire. Dès que l'un meurt, il réapparaît quelques mètres derrière et doit retrouver son sac à dos pour récupérer ses armes. Pas de souci, l'autre survivant est positionné juste à côté. Entre deux niveaux, on s'imagine déjà faire une petite pause en Deathmatch, histoire de tester ses qualités de Serial Doomeur ! Mais une fois le jeu lancé, on comprend vite que le level design ne permet aucune fantaisie. Dans des couloirs étroits, on se marche souvent sur les pieds... Les monstres sont plus résistants et difficiles à esquiver vu que l'on est sans cesse bousculé par son voisin. En retirant le tir amical, on a l'impression de jouer en Solo puisque l'on tire à tout va pour sauver sa peau. En l'activant, on a trois chances sur quatre de toucher son pote à cause du manque de place. Allô, frustration ? Ajoutez à cela l'absence de radar pour être certain de passer votre temps à trouver le bon chemin et vous obtenez un mode Coopération plutôt rasoir jetable. On décide donc d'aller voir ailleurs. Deathmatch en solo ou en équipe, un mode Survie ou du Un contre un. Le choix est tout juste honnête. Mais comment trouver du plaisir en découvrant que le jeu est limité à quatre joueurs ? Nous ne sommes pas dans un jeu de baston, le Un contre un n'a donc aucun intérêt. Le Deathmatch amuse cinq minutes, une minute par niveau disponible. Non, vous n'avez pas mal compris, il n'y a bien que cinq niveaux disponibles. Allô, inspiration ? Bref, quel intérêt ? Aucun, si ce n'est pour les mordus de la série qui ont toujours rêvé de terminer un *Doom* avec un partenaire de choc. Comptez donc deux points pour le mode Coop (un par joueur), un troisième pour la qualité de connexion (encore heureux, on est que quatre connectés), rien pour le reste.

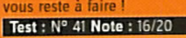


FRAYEUR ?
En Solo, si l'atout principal de *Doom 3* est de faire peur, une fois sur le *Live*, l'ambiance est autre. Avec un partenaire qui vous soutient le temps d'achever les vingt niveaux en Coopération, les phrases récurrentes sont : « T'es où ? » ou « *Oh désolé, je t'ai tiré dessus...* ». La peur est donc absente. Quant aux modes Deathmatch, la seule frayeur, c'est la présence de cinq uniques décors...

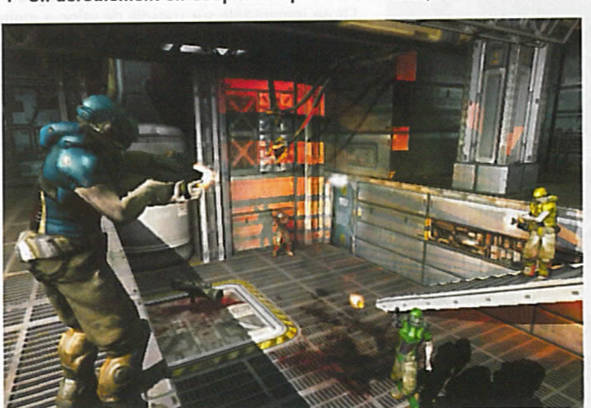
Le verdict

Doom 3 tourne très bien à quatre joueurs, *Halo 2* aussi, sauf qu'il se joue à trente-deux. Maintenant, vous savez ce qu'il vous reste à faire !


3/5


Test : N° 41 **Note :** 16/20


Un déroulement en Coop identique au Solo. Bref, à finir une fois.


Une scène classique, les quatre joueurs réunis pour ne pas se perdre.


Le mode Story perd ici son atout principal : la peur.


Dans ce bordel mal organisé, difficile de ne pas tirer sur son voisin.

LES SITES PARTENAIRES

Ils sont jeunes et motivés, ils ne vivent que pour la Xbox (ou presque), ils vous attendent à ses différentes adresses :

www.xboxgen.net
En plus des dernières infos et des différents charts des ventes dans le monde entier, on vous invite à lire le dossier fort complet sur le bilan des deux ans du Xbox *Live* !



www.xboxplay.net
Cible préférée des pirates vicieux du net, le site **xboxplay.net** est actuellement indisponible. Signifiant par la même occasion, qu'ils ont besoin de votre soutien. Cliquez !

www.xboxgazette.com
Tout, tout, tout, vous serez tout sur le jeu en ligne ! Eh oui, car il existe encore des irréductibles qui hésitent. Le dossier en première page devrait les aider à changer d'avis.

www.xbox-platinium.com
Graphisme : vert. Son : très discret. Jouabilité : tout accessible d'un simple clic. Durée de vie : des tonnes de news à lire au réveil. En résumé : à conseiller pour tout public !

www.xboxatomic.com
Ici, on ne mise pas sur l'esthétique mais sur l'efficacité. Vous êtes pressé ? Aucun souci, concentrez-vous sur la rubrique À la Une, les trois sujets clés du jour. Xbox 2, Xbox 2...

www.xboxdiscovery.com
Les Paco Rabanne du Net ont préparé le terrain en proposant un lien sur la petite sœur de votre console fétiche et un second sur l'E3, édition 2005. Pourquoi perdre du temps !



Xbox Live Arcade

Le guide du Liveur nostalgique

Texte : Cédric Devoyon

Résumé des épisodes précédents : Steven vient de débarquer à Live Beach pour un séjour à durée indéterminée. Il a craqué en découvrant la promotion *Live* Arcade, joujou dernier cri proposé par le service Microsoft. Le problème, c'est qu'il ne comprend rien et qu'il découvre pour la première fois le Xbox *Live*. Heureusement, il a pensé à prendre la notice en sortant de l'avion qu'il va s'empresser de lire avant d'écouter la conférence du commandant de bord sur le thème : le *Live* Arcade.

LE XBOX LIVE POUR LES NULS

Peu représentatif du joueur console, le online n'intéressait autrefois que les sniffeurs de ram, les abonnés de la carte graphique mensuel, bref les possesseurs d'un PC.
Pourtant, et depuis maintenant deux ans (joyeux anniversaire !), le *Live* a réussi à convaincre un large public grâce à sa simplicité de fonctionnement et sa large gamme de produits. On y trouve de tout, c'est un peu la foire-fouille du gamer.
Pour cela, il suffit de dénicher un fournisseur d'accès Internet, avec les batailles qu'ils se livrent les prix ont incroyablement chuté, et de s'offrir un kit *Live* ou l'un des nombreux packs jeux du marché. Les plus connus étant vendus avec les stars *Halo 2*, *MechAssault 2* ou encore *FIFA 2005*. La première année d'abonnement est offerte, laissant au client, un temps de réflexion plus qu'honorable avant de débourser le moindre centime d'euro.
Il subsiste encore quelques irréductibles qui se plaignent de la durée de vie de leur produit ? Le *Live* se présente ainsi comme une extension, un moyen simple de jouer au même produit pendant plusieurs mois en participant à des tournois, des duels ou des parties amicales avec le reste du monde.
On débute seul avant d'intégrer un clan pour faire partie d'une famille virtuelle de joueurs que l'on retrouve facilement par l'intermédiaire d'une liste d'amis. Le casque fourni avec le kit permet aussi bien de dialoguer en jouant que de participer à un débat sur les crustacés de Pologne dans un salon privé, connu sous le nom de Dashboard. « *That's cool ! I love shrimps !* », s'écrie Steven. Il n'avait pas remarqué que le commandant de bord était entré dans la salle et allait commencer son speech…



Sur le DVD

↑ **Les jeux vidéo, depuis longtemps, c'est une histoire de petit poisson qui se fait bouffer par un plus gros…**

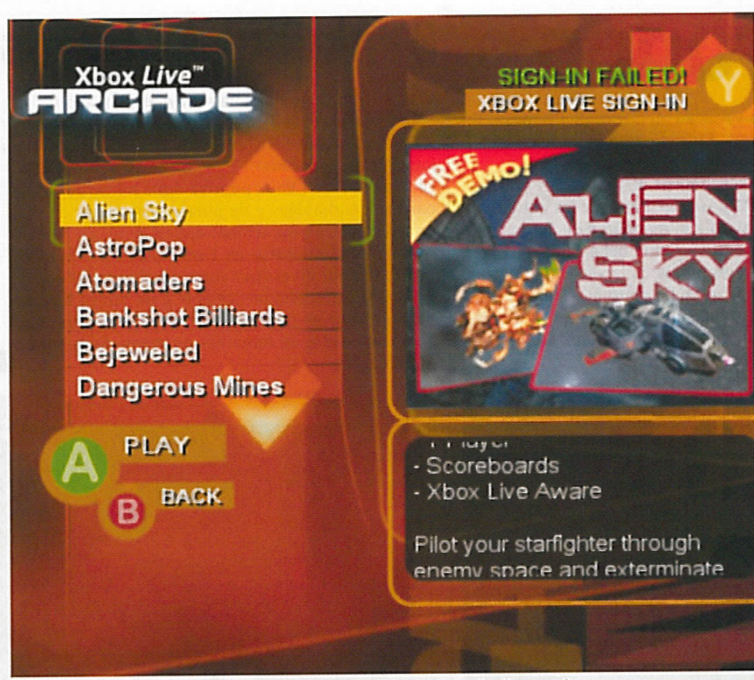


↑ **Le Live Arcade se veut tout d'abord le rendez-vous des joueurs nostalgiques.**

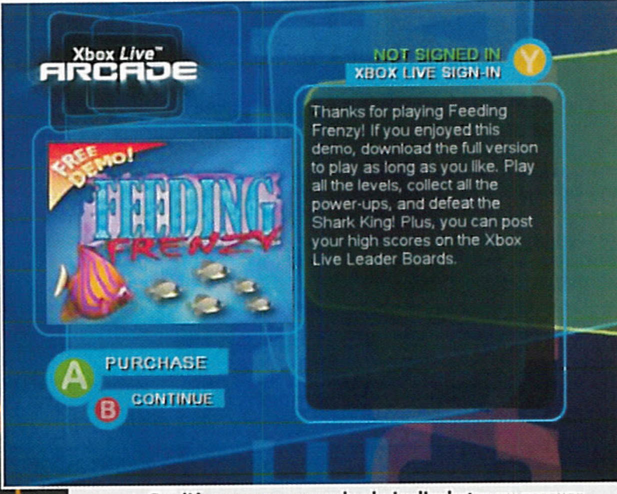
LIVE ARCADE, MODE D'EMPLOI

Souvent survolé en deux phrases et caché dans un coin de la notice réservée aux vols « un jour peut-être », le Xbox *Live* Arcade nous honore enfin de sa présence. La raison est simple, il débarque chez nous ! Pas uniquement au cinquième étage de notre infrastructure de la rue Jean Jaurès, mais dans votre salon, chez votre voisin et ce, pour le grand plaisir des nostalgiques de l'ère bistro. Une ère réservée aux joueurs de plus de trente ans, plus connue sous le nom latin *Cretinus Diplodocus*. On les repère à leur réplique célèbre « *Oh, c'était mieux avant !* » symbolisé par une pièce unique de dix francs ou par la convocation mensuelle des parents pour cause de séchage des cours, l'arcade était autrefois l'unique moyen de profiter des dernières technologies. Chose impensable sur console de salon à moins de posséder une NeoGeo et un banquier compréhensif.
L'arcade, c'est aussi bien *Pong* que *Bubble Bobble*, *Street Fighter II*, *Final Fight*, *Double Dragon* ou encore *Outrun* et *After Burner*. Des noms de légende que l'on retrouve actuellement dans diverses compilations à tarif préférentiel. Maintenant, le *Live* Arcade est tout autre. Il s'agit plutôt d'un dérivé des fonctionnalités de votre Xbox *Live* consacré aux titres underground jamais sorti en salles. Ou alors dans une taverne cachée du maquis avec comme unique client, un turbulent Corse spécialisé dans la descente de Kro dont on taira le nom.
Fuzzee Fever, *Bejeweled*, *Zuma*, *Dino & Aliens*… underground, on vous dit. Il existe même un *Super Collapse 2* ! Où est passé le premier ? L'idée est très simple : profiter d'un maximum





↑ Une fois payée, votre nouvelle star ira se blottir dans le disque dur de votre console. Attrapez-les tous ?



↑ Sur l'écran, vous aurez le choix d'acheter ou essayer la démo du jeu sélectionné.

de titres sans lever son derrière du canapé. Vous êtes ici en vacances, et nous veillons à votre confort.

OLD SCHOOL : MODE D'EMPLOI

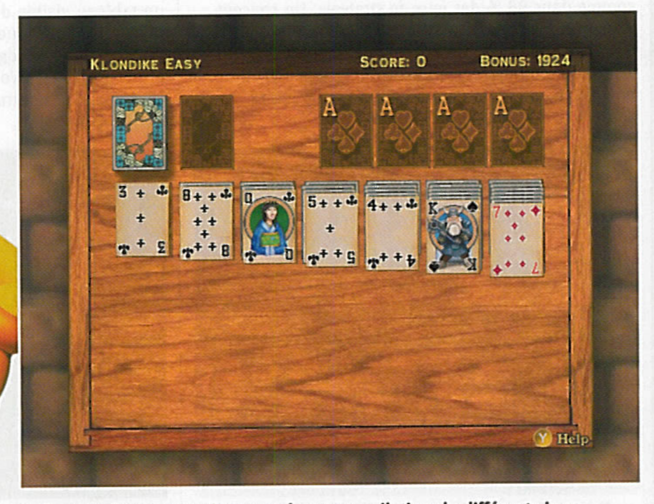
Pour cela, il vous suffit d'insérer le disque fourni avec votre notice *MOX* dans votre console, un sous-menu fera ensuite apparaître les différents jeux disponibles. Nous n'avons à ce jour que la liste des douze premiers titres, comptez un total de dix-neuf le jour de sa sortie et sans doute d'autres à venir par la suite. Et il y en a pour tous les goûts ! Du bon vieux shoot'em up à l'ancienne en passant par les puzzles réservés à votre conjointe, aux jeux de cartes pour faire profiter la grand-mère et autres simulations de bowling ou billard, parfait pour égayer votre fin de soirée mal arrosée entre potes.

Une hôtesse va maintenant passer parmi vous pour vous remettre deux pages avec un descriptif complet des douze premiers jeux. Je vous demanderai d'être très attentif sur ce qui suit puisque nous allons aborder les tarifs d'un jeu. Il existe à ce jour, deux prix : 9,99 euros et 14,99 euros, pièce. Un peu de silence s'il vous plaît ! S'il vous plaît ! La bonne nouvelle étant que chacun disposera d'une courte démo jouable, vous pourrez ainsi tester avant d'approuver. Sachez bien évidemment que vous pourrez ensuite affronter les autres joueurs sur certains titres par l'intermédiaire du *Live* et que vous disposerez des fonctionnalités classiques : match rapide, liste d'amis et plus si affinité. Une fois le jeu acheté, il sera répertorié sur votre disque dur et il vous suffira de cliquer sur le nom pour lancer une partie.

Voilà, ce sera tout pour aujourd'hui. L'équipe vous invite à rejoindre le salon adjacent pour lire attentivement les deux pages fournies et découvrir le noyau du *Live* Arcade. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à contacter le service Microsoft. « *Aux habitués du* Live *et aux nouveaux arrivants, comme vous Mister Steven, bon séjour parmi nous...* »



↑ Tous ces titres offrent une excellente résolution, on ne parle pas d'un « simple » portage. On appelle ça faire du moderne avec de l'ancien.



↑ Pourquoi ne pas avoir proposé une compilation de différents jeux de cartes ? On peut probablement espérer ce genre de choses à l'avenir.

Alien Sky

Dans la plus pure tradition des shoot'em up première génération, *Alien Sky* vous propose de piloter un vaisseau spatial sur un unique écran. Le but est simple, tuer les vils aliens qui vous entourent. Sur la version démo, vous pourrez tester les quatre premiers niveaux. La version définitive en compte cent dix-neuf divisés en dix tableaux à la difficulté évidemment croissante. Comptez donc un premier niveau de onze tableaux et neuf autres de douze. Pour vous aider, à l'écran s'afficheront des power up qui amélioreront votre puissance de tir. Idéal pour freiner la menace E.T. téléphone maison.



Une version « très évoluée » de *Space Invaders*. Une formule simple qui fonctionne toujours.

Astropop

En dépit du vaisseau au centre de l'écran, *Astropop* entre dans la catégorie puzzle game. Installé à l'avant de votre appareil, le tir électromagnétique vous permet d'attraper des briques multicolores et de les poser les unes sur les autres pour former des chaînes à la manière d'un *Tetris*. Quatre couleurs superposées et la belle brique éclatera pour vous rapporter des points. Si la version complète propose quatre engins, un total de trente-deux niveaux et un mode Survival, vous pourrez déjà tester les huit premiers niveaux, un unique engin et deux minutes de Survival sur la démo !



Ne vous fiez pas aux apparences, *Astropop* est avant tout un puzzle game.

Bankshot Billiards

Loin du graphisme attrayant d'un *World Snooker* testé dans le précédent numéro par l'ami Sam, celui-ci rappelle nos premiers jeux sur Amiga et Atari. Dans un sens, comme tous ceux de la liste ! Vous pourrez donc participer à des parties « endiablées » de billard spécial bar de coin de rue, plus communément appelé pool, en Solo comme en Multijoueur en *Live*. Trois autres modes seront là pour diversifier votre quotidien. À l'inverse des démos précédentes, celle-ci a un temps limité puisque vous ne pourrez jouer que deux minutes cinquante avant de retourner au menu. Sortez les portefeuilles.



Des boules et des trous. Pas besoin de plus pour s'amuser finalement...

Bejeweled

Derrière ce nom à coucher mémé dehors dans les orties se cache un autre puzzle apte à faire travailler vos neurones. Contrairement à *Astropop*, vous n'aurez à superposer que trois successions de briques, horizontalement ou verticalement, et il n'y a pas le côté original du vaisseau. Ici, on se contente de bouger des blocs comme dans 98 % des jeux de stratégie. Un concept vieux comme Nibelle, c'est près de Pithiviers, mais dont le principe continue de lobotomiser. Et l'on s'amuse à empiler des briques, quitte à laisser nos gros hits tel que *Jade Empire* dans l'armoire. La démo propose trois niveaux !



***Tetris* a fait des émules et ses clones abondent. *Bejeweled* fait partie des plus appréciés.**

Dangerous Mines

Votre mission : trouver des gemmes en creusant le décor dans l'un des trois modes de jeu. Un mode Classique qui comme son nom l'indique est... comment dire... classique ! Un mode Gauntlet qui est identique au précédent, sauf qu'il ne porte pas le même nom, dont l'attrait principal sera d'inscrire votre meilleur temps sur un tableau visible dans le monde par les autres joueurs. Autant jouer directement dans ce mode... Et enfin un Free Edge qui vous placera sur les bords de l'écran. Votre but, rejoindre le centre. La démo s'autodétruira au bout de cinq minutes, bonne chance Jim.



Attention danger ! Le terrain est miné. Faites bien attention où vous mettez les pieds.

Fuzzee Fever

On continue dans la famille « Je superpose donc je suis » avec *Fuzzee Fever*. Vous devrez une nouvelle fois aligner des briques de couleurs. En faisant disparaître tous les blocs à l'écran, vous pourrez ainsi ouvrir une porte vers le niveau suivant. Dix-sept tableaux sont répartis dans cinq niveaux différents avec un dernier caché. Vous pourrez aussi participer à d'autres modes de jeu plus diversifiés en Multijoueur sur le *Live* ou sur le même écran avec votre voisin. De nombreuses compétitions sont à prévoir ! La démo est aussi limitée à cinq minutes et vous ne pourrez que jouer en Solo.



Là aussi, il faudra regrouper les briques de couleur identique. Daltoniens s'abstenir...

Guardian

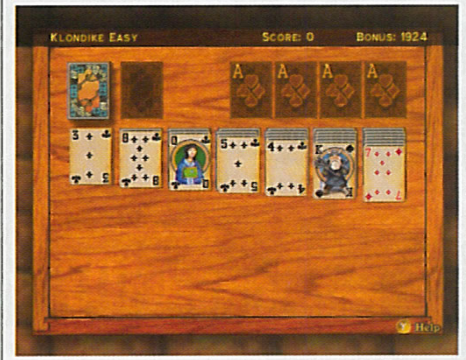
Décrit comme un ersatz du célèbre *Defender*, ce shoot'em up offre cette fois un scrolling horizontal. Si vous ne connaissez pas *Defender*, pensez à *Gradius* pour l'idée du scrolling. Contrairement aux précédents titres, *Guardian* a le mérite de proposer un graphisme limite 16-bits avec une excellente résolution. Votre armement s'améliore en récupérant des items et vous enchaînerez trente niveaux dans la version définitive avec une sélection de cinq niveaux de difficulté. Sans nul doute, l'un des titres les plus intéressants de la sélection *Live* Arcade avec une démo jouable de dix minutes.



↑ Les shoots, ça marche aussi en scrolling horizontal, mais ces derniers sont moins fréquents.

Hardwood Solitaire

Le solitaire, la passion de votre grand-mère. Demandez-lui conseil, elle sera ravie de pouvoir participer et pourquoi pas, éclater le record du mode Gauntlet pour montrer au monde ses talents de stratège. La centaine de solitaires présents dans le jeu lui permettra de passer le temps dans sa maison de campagne. Même si le produit ne manque pas d'intérêt, on regrettera simplement qu'il ne fasse pas partie d'une compilation de différents jeux de plateau ou de cartes, qui justifierait son prix relativement élevé. Mais quand on aime sa grand-mère, on ne compte pas !



↑ Oubliez deux secondes *Halo* et *Ninja Gaiden* pour revenir à des plaisirs simples comme le solitaire.

Mutant Storm

Comme son nom l'indique dans le *Little Jim*, version anglaise du *Petit Robert*, *Mutant Storm* est un jeu d'action qui vous offre la chance de blaster du mutant. Avec son option HDTV, vous profiterez, du moins ceux qui possèdent un écran dernière génération, d'un graphisme bluffant de réalisme... pour l'époque. Quatre-vingt-neuf décors vous attendent, un challenge de taille ! Et pour les futurs as du pad, sachez qu'il proposera huit niveaux de difficulté qu'il faudra débloquer en finissant plusieurs fois le jeu, un moyen adéquat d'améliorer la durée de vie. La démo se limite à sept niveaux jouables.



↑ Ah, à l'époque on aimait ça shooter de l'alien dans l'espace à bord de son petit vaisseau !

Ricochet : Lost Worlds

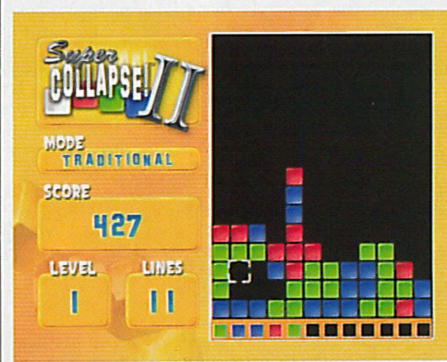
Naviguez sur les mers aux commandes d'un bateau ultra perfectionné capable de pousser une boule pour détruire des blocs de kryptonite, des pierres si vous préférez. Votre job ? Débarrasser l'écran de la menace krypton. Bref, virer toutes les pierres. Comment, *Pong* ? Ah oui exact, *Ricochet : Lost Worlds* est l'équivalent du célèbre *Pong* avec un nom plus difficile à prononcer. Pour bien débuter, testez les dix minutes de la démo jouable avant de partir à la conquête des cent soixante tableaux de la version complète. Ces mêmes tableaux sont répartis dans seize niveaux différents avec un choix de quatre difficultés.



↑ *Ricochet* : une alternative au fameux *Arkanoïd*. Toujours une histoire de briques à casser.

Super Collapse 2

Nous sommes toujours à la recherche du premier, n'hésitez pas à nous envoyer des indices à l'adresse qui figure au début du magazine. Des blocs apparaissent en bas de votre écran et remontent lentement pour disparaître une fois arrivés en haut. Durant ce laps de temps, vous devrez rapidement les détruire en envoyant des blocs de même couleur sur votre cible. Si ce même bloc n'a pas été détruit en atteignant son point d'arrivée, vous avez perdu. Bref, vous aurez l'impression de jouer à *Tetris*, la tête à l'envers... Trois modes de jeu, la démo n'en propose qu'un seul avec les huit premiers niveaux.



↑ Un *Tetris* avec la tête en bas... Tout bête, mais il fallait y penser...

Zuma

Sur un même écran, des boules de couleurs tentent de rejoindre une tête de mort en or en parcourant une spirale qui rappelle les encens asiatiques, pour les connaisseurs. Pendant ce temps, le joueur doit faire en sorte de réaliser des suites de trois couleurs identiques pour les faire exploser. Si ces mêmes billes touchent la tête de mort, la partie est terminée. Vous pourrez toujours tenter les cinq minutes de la version démo ou payer pour découvrir la version définitive qui propose bien évidemment, un mode Gauntlet (retenez ce nom, il est identique pour tous les jeux) réservé aux fans de high score mondial.



↑ Les nombreux fans de *Puzzle Bubble* ne seront pas dépaysés avec l'histoire des boules à coller.



Le mois prochain dans le Magazine Officiel Xbox

En vente mi-juin 2005





E3 2005

Une édition complètement démentielle du plus grand salon de jeux vidéo du monde. Vous pensez déjà tout savoir ? Vous n'avez encore rien vu...

Les démos jouables



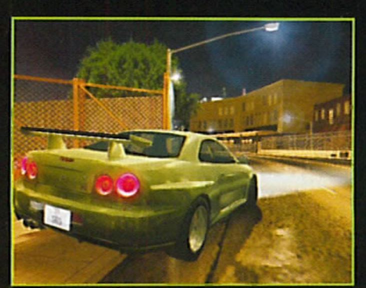
Dead to Rights II
Jack Slate fait un retour qu'on espère fracassant, avec son fidèle Shadow.



Scrapland
Considéré par certains comme le *GTA* de l'espace. Faites-vous un avis...



Doom 3
Il revient directement de l'Enfer pour vous en faire baver.



Street Racing Syndicate
Trois tours sur les circuits de Miami et Philadelphie.



Stolen
La princesse des voleuses connaît plus d'un tour pour arriver à ses fins.



FlatOut
Une seule règle dans ce jeu de course complètement déjanté : arriver premier.



Grand écran : Prévus aussi le mois prochain, les vidéos de *Spartan : Total Warrior*, du *Parrain*, *Total Overdose* et *Battlefield 2: Modern Combat*.

AVEC WANADOO ET XBOX LIVE

FAITES ÉQUIPE AVEC DES JOUEURS DU MONDE ENTIER ET SAUVEZ LE MONDE DU CHAOS

POUR 5€ PAR MOIS PENDANT 12 MOIS RECEVEZ LE STARTER KIT XBOX LIVE™ + LE JEU TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY™

- *Offre soumise à conditions, valable en France métropolitaine du 05/04/2005 au 30/06/2005, à partir de 512K au tarif en vigueur à partir de 25,90TTC/mois. Offre réservée aux titulaires d'un abonnement Wanadoo Haut Débit Illimité avec engagement de 12 mois.
- Vous serez facturé de 5€ par mois pendant 12 mois sur votre facture Wanadoo.
- Votre kit de démarrage Xbox *Live* et le Jeu Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™ vous seront livrés dans un délai de 3 semaines à partir de votre souscription à l'offre.
- Renseignements sur www.wanadoo.fr et sur www.xbox.com/fr.

L'offre Wanadoo Haut Débit est valable sur les zones géographiques couvertes par la technologie ADSL et sous réserve de la compatibilité de la ligne téléphonique. L'utilisation de cette offre nécessite une console Xbox et un modem équipé d'un port Ethernet, qui sont vendus séparément. Le kit de démarrage Xbox *Live* comprend un micro/casque Communicator (pour dialoguer avec vos coéquipiers et vos adversaires pendant que vous jouez sur Xbox *Live*), un disque de démarrage Xbox *Live* (pour mettre à jour l'interface de votre console et les fonctionnalités Xbox *Live*), votre code d'abonnement Xbox *Live* et trois démos jouables sur Xbox *Live*. Le jeu Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™ peut être acquis séparément pour un prix moyen estimé de 59€ et le kit de démarrage Xbox *Live* pour un prix moyen estimé de 59€.







